GBAの高級モデル ゲームボーイアドバンスSP登場!

vol.84

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年3月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第8巻第4号(通巻84号)

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

毎月6日と21日発売!

2003 定価490YEN 2/21・3/6合併号

ポケットモンスター ルビー・サファイア

開発者ロングインタビュー

ゼルダの伝説 風のタクト

飯田和敏さん『ゼルダ』を語る!

▶GC&GBA版の最新情報

メトロイドプライム メトロイドフュージョン

▶2003年も期待の新作が続々登場!

牧場物語 ワンダフルライフ
ニンテンドーパズルコレクション
GIFTPIA

ビッグニュース!
BIG NEWS
ソウルキャリバーIIにリアルリンクが登場!

©2002 Nintendo

コントローラのわずらわしいコードから解放され、
より自由なスタイルでゲームができる。

WAVEBIRD
NINTENDO GAMECUBE WIRELESS CONTROLLER

ニンテンドーゲームキューブ ワイヤレスコントローラ
ウェーブバード

2002年12月5日発売
メーカー希望小売価格 ¥4,500(税別)

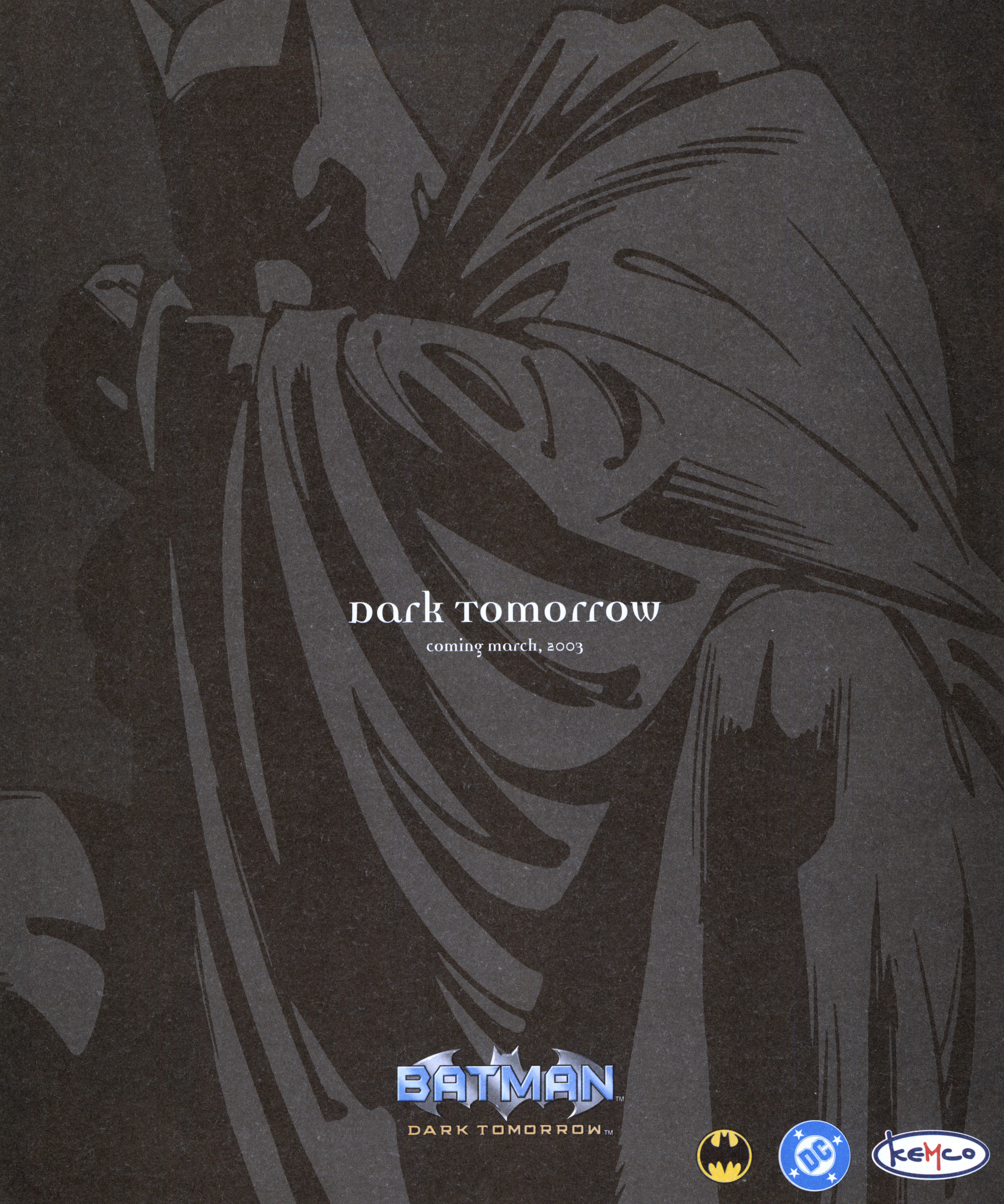
□最大通信距離約6m
□約100時間連続使用可能(アルカリ乾電池を使用した場合)
□16チャンネルを装備(他人数プレイでも混線の心配がありません)

※ウェーブバードには振動機能はありません。

NINTENDO
GAMECUBE®

Nintendo Homepage http://www.nintendo.co.jp/
任天堂株式会社　本社　〒601-8501　京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

Nintendo®



Software © 2003 KEMCO. All other elements © 2003 DC COMICS. BATMAN is a registered trademark of DC COMICS. BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS. TM & © 2003. All rights reserved.
コトブキシステム株式会社　〒1660-0022　東京都新宿区新宿1丁目8番1号大橋御苑駅ビル3F　TEL. 03-3225-3456　FAX. 03-3225-5445　URL. html://www.kemco-games.com

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2003 2/21.3/6 vol.84
Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7588（販売営業）
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2003 禁無断転載

CONTENTS

特集

独占! ゲームフリーク開発者インタビュー
117 ポケットモンスター ルビー・サファイア
32 ルビー・サファイア 最終ストーリー攻略

●チンクルシステムの楽しみ方を大紹介!
16 ゼルダの伝説 風のタクト
12 飯田和敏さん『ゼルダ』を語る!

新作ソフト・攻略&情報ページ

リンクがナムコの格闘ゲームに登場!
26 ソウルキャリバーII

42 メトロイドプライム
52 NINTENDOパズルコレクション
56 ギフトピア

60 ソニックアドベンチャーDX
72 ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
82 ファイナルファンタジータクティクス アドバンス
74 牧場物語 ワンダフルライフ
68 P.N.03
78 ロックマンエグゼ トランスミッション
8 NEWS! GBAの高級モデル ゲームボーイアドバンスSP発表!

連載企画

126 ●任天堂の質問箱
8 ●毎月新聞 TURBO
138 ●マリオ親衛隊
154 ●ドリテクの殿堂
130 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ
132 ●トランセル種市のポケモン堂
136 ●セガ魂
161 ●GC新作ソフトカタログ
6 ●ニンドリヘッドライン&ランキング
114 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
5 ●読者プレゼント
116 ●Vol.81 当選者発表
99 ●ニンドリ学園
105 ●ゲームソフトファンクラブ
112 ●すすめ! 天任家族 by はやのん
11 ●みすずリンクのNewsDREAM
111 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
110 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
102 ●ゲームの通信簿
104 ●お宝ゲーム古tion
144 ●G.B.A.
151 ●Bowser Club Favorite Choice!
115 ●マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

©1998,2002 Nintendo ©NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character ©2002 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration ©2002 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved.／

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

ウォリアーブレイド ラスタンVSバーバリアン編	62
エヴォリューション スノーボーディング	87
エターナルアルカディア レジェンド	94
ギフトピア	56
ジェネレーション オブ カオス イクシード〜闇の皇女ロゼ〜	80
スーパーパズルボブル オールスターズ	159
ゼルダの伝説 風のタクト	16
スター・ウォーズ クローン戦争	63
ソウルキャリバーII	26
ソニックアドベンチャーDX	60
NARUTO-ナルト-格闘	64
どうぶつの森+	130
NINTENDOパズルコレクション	52
biohazard 0	88
BIOHAZARD 2	70
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	71
P.N.03	68
牧場物語 ワンダフルライフ	74
メトロイドプライム	42
RUNE II	76
ロード・オブ・ザ・リング〜二つの塔〜	84
ロックマン エグゼ トランスミッション	78

ゲームボーイアドバンス

RPGツクール アドバンス	85
犬夜叉〜奈落の罠! 迷いの森の招待状〜	87
ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦	159
真・女神転生	79
真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール!	157
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	24
ソイドサーガ II	158
ソニック ピンボール パーティ	157
ダンシングソード〜閃光〜	159
ディズニースポーツ:モトクロス	87
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	72
NARUTO-ナルト-アクション	158
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK	156
ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	82
牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	75
ポケットモンスター ルビー・サファイア	32
マリー、エリー&アニスのアトリエ〜そよ風からの伝言〜	86
メトロイドフュージョン	48
ロードランナー	158

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

1月25日ごろ発売！

タクトを振るリンクの表紙が目印です。

950円

144ページ

ワイドなB5判にイラストがたっぷり!!

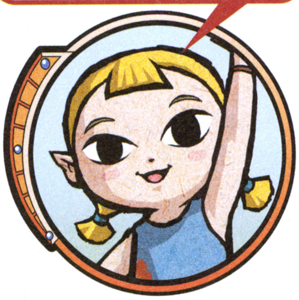
お待たせしました! 世界でいちばんよくわかる『ゼルダの伝説 風のタクト』の攻略本です!

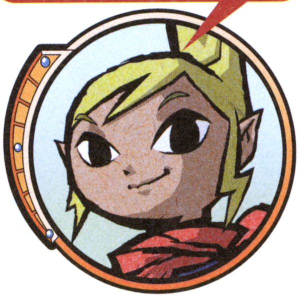
ゲームの攻略本を作るとき、編集スタッフがまず最初に何をするかというと、実はみんなと同じでゲームプレイなのだ。謎解きや敵の倒しかたに、ときには何日も悩む。もちろん1人ではない。今回の『風のタクト』の場合、本誌と攻略本に7人のスタッフが関わっている。「あのハートのかけらはこうすれば取れるよ」とか、「あの敵にはこのアイテムが有効だよ」とか、毎日のように情報交換を行った。

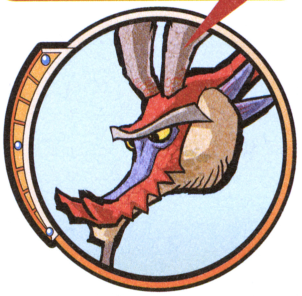
そんなときに便利だったのが、攻略メモを書くための白地図である。ゲーム画面と同じように大海原を49海域に分けた手製の白地図で、気になること、見つけた攻略法、ゲットしたアイテムなどをそれに書き込むのだ。それを互いに持ち寄れば、全員の情報をひとつにまとめて見ることができる。そんな地味な作業を繰り返したおかげで、だんだんとすべての謎が解明され、攻略本をまとめあげることができた。

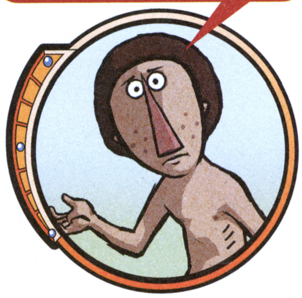
いま僕の手元にあるメモ書きだらけの白地図は、僕だけの冒険の記録だ。ただのコピー用紙だけど、捨てることなどできない。僕にとっては、望遠鏡やカギつめロープなどと同じ、冒険を共にした大切なアイテムだからだ。

本書の巻頭には、僕たちが使っていた白地図と同じような「冒険の記録海図(マップ)」をつけた。基本的には何の情報も記されていない、ホントにただの白地図である。できれば本書を開く前に、この「冒険の記録海図(マップ)」を活用してほしい。見つけたアイテムや攻略法はもちろん、わからないことや気になる情報をどんどん書き込めば、冒険を終える頃にはアナタだけの特別なアイテムになっているはずだ。どうしても解けない謎があれば、そのとき初めて本文をチェックしてほしい。そこには先に冒険を終えた僕たちがまとめた、あらゆる情報が掲載されている。そこで「あーっ、そうだったのか！」とアナタが叫んでくれたら、こんなにうれしいことはない。（ゼルダ担当・尾関）









はみだしタクト

「知りたいところだけこっそり教えて。あとは自分で考えるから教えないで」という『ゼルダ』ファン特有のわがままにこたえるため、「目的別さくいん」を充実させました！

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

 ©2003 Nintendo

ハガキを出さなきゃはじまらない！

読者プレゼント

今回は、2月14日に発売予定の話題の新機種「ゲームボーイアドバンスSP」本体を早くもご用意。また、限定数だけ販売中の稀少なポケモンTシャツなども要チェックだ。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切
2003年 2月20日
(当日消印有効)

当選発表
Nintendo DREAM Vol.87 (3月21日発売)

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体
1名

年末・年始に大いに売れたゲームキューブ。希望する本体のカラーも明記して応募してください。

2 ゲームボーイアドバンスSP本体
1名

折りたたみ型でコンパクトサイズのGBAの新型機種が登場。希望のカラーも明記して応募してね。

ニンテンドードリーム

3 杉森建さん・増田順一さんサイン入り『ポケットモンスター　ルビー』Tシャツ(Mサイズ)
1名

ポケモンセンターで、150着だけ販売中の稀少なTシャツ。Tシャツの入っている大きな化粧箱には、今号のインタビューに登場している、杉森さんと増田さんのサイン入りだ。

4 杉森建さん・増田順一さんサイン入り『ポケットモンスター　サファイア』Tシャツ(Lサイズ)
1名

『ルビー』Tシャツと同様に、150着の限定数だけ販売中の『サファイア』のTシャツ。こちらもTシャツの入っている化粧箱には、杉森さんと増田さんのサインが入っているぞ。

ニンテンドードリーム

5 飯田和敏さんサイン入り『巨人のドシン』ソフト
2名

今号の12ページのインタビューに登場している、ゲームクリエイター、飯田和敏さんの最新GC用ソフト『巨人のドシン』を、飯田さんのサイン入りで。

メトロ・スリーディジャパン

6 GBアドバンスソフト『アクロバットキッズ』
3名

かわいい主人公「エアロ」の多彩なアクションが楽しめるGBA用ソフトと、同作の特製ノートをセットで。

7 GBアドバンスソフト『デュアルブレード』
3名

伝説の魔剣「デュアルブレード」をめぐり戦う、格闘アクションのソフトと、特製ノートをセットで。

シムス

8 GBアドバンスソフト『エレミックス！』
3名

主人公の王子「スキップ」を操作して、火、氷、土の3つの属性の魔法を使い分けながら、全9ステージを戦うアクションアドベンチャーゲームだ。

モリガング

9 GBAケース　ポケモン
3名

前号の毎月新聞で紹介した、『ポケモン』の楽しいイラストがプリントされた、GBA本体やソフトが収納できるケースを3名様に。

ユージン

10 『ピクミン』 レリーフマグネット
3名

7種類全てを揃えて並べると、キャプテンオリマーにピクミンたちがついていっているシーンが再現できる、プライズ用のマグネット。全7種類をセットにして3名様にプレゼント。

©SIMS CO.,LTD.

この先1カ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

怒涛の如く大作が発売された2002年から、暦が2003年に代わり、もう1月21日。日にちが過ぎるのは早いですね…なんて思ってるヒマもなく、超ビッグニュース到着。GBAの高級モデルの発売が急きょ決定したのだっ！

ハード　2月14日はGBアドバンスSPの日

本誌vol.82の「質問箱」で「年内(2002年)には何かを発表することはないでしょうね。でもそれほど遅くないタイミングで、またいろいろなことを…(笑)」と何かが近々発表されることをほんのりと匂わせていた(？)、任天堂広報のHさん。近々発表される予定の「いろいろなこと」の第1弾が、年明け早々についに発表された。

それは…折りたたみ式でフロントライトを採用したGBAの高級モデル「GBアドバンスSP(以下GBASP)」(詳細は毎月新聞参照)。ちまたでウワサされていた「ライトつきGBA」がこのタイミングで発表されるとは、正直ビックリ。それもスタイリッシュな折りたたみ式だったのも驚きだよね。さらに発売日が2月14日。この号の発売日からわずか24日後なのだ。2月14日といえば、バレンタインデー。今年のプレゼントはチョコではなくGBASPだったらうれしいよね。

バラエティに富んだ4色同時発売

プラチナシルバー　アズライトブルー　オニキスブラック　パールホワイト※

※「ファイナルファンタジータクティクス アドバンス　GBアドバンスSP PEARL WHITE EDITION」同梱の限定色です

その他　次号のニンドリは2月21日発売!!

右の月間カレンダーを見て「アレ？」と思った人、鋭いです。じつは今号は合併号で次号は2月6日ではなく、2月21日発売なのです。「えっ！月刊誌に逆戻り？」ってことではありません。編集部一同、全力で昨年の7月から月2回刊で突っ走ってきたので、そろそろ休みをもらおうかな…というワケなのです。2月21日からは通常通り、月2回発行のペースに戻ります。6日と21日に本屋さんへ行く習慣が付いてしまった読者もいるかもしれないけど、2月6日は「ニンドリがないっ！」と驚かないように注意。間違ってもう1冊同じ号を買わないようにね！

↑月2回刊第1号から今号まで並べてみた。もう13冊出てます

月間カレンダー　2003年1月～3月

1月			
21	(火)	赤口	Nintendo DREAM Vol.84発売
22	(水)	先勝	●『星のカービィ』DVD Vol.6発売
23	(木)	友引	■バイオハザード2　■バイオハザード3 LAST ESCAPE
			■犬夜叉～奈落の罠！迷いの森の招待状～　■パワプロクンポケット5
24	(金)	先負	■マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ風からの伝言～
25	(土)	仏滅	●第17回 次世代ワールドホビーフェア(幕張メッセ)(26日まで)
26	(日)	大安	帝銀事件(1948年)
27	(月)	赤口	モーツァルト誕生(1756年)
28	(火)	先勝	生類憐みの令発令(1687年)
29	(水)	友引	南極に昭和基地設営される(1957年)
30	(木)	先負	■ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション
31	(金)	仏滅	アメリカ初の人工衛星の打ち上げに成功(1958年)
2月			
1	(土)	先勝	マリリン・モンロー来日(1954年)
2	(日)	友引	●第17回 次世代ワールドホビーフェア(ナゴヤドーム)
3	(月)	先負	節分
4	(火)	仏滅	立春
5	(水)	大安	玄奘三蔵(三蔵法師のモデル)誕生(600年ころ)
6	(木)	赤口	■ジェネレーション オブ カオス エクシード～闇の皇女ロゼ～
7	(金)	先勝	■NINTENDOパズルコレクション
8	(土)	友引	ホテルニュージャパン火災(1982年)
9	(日)	先負	●第17回 次世代ワールドホビーフェア(福岡ドーム)
10	(月)	仏滅	隋が中国を統一(589年)
11	(火)	大安	建国記念日
12	(水)	赤口	リンカーン誕生(1809年)
13	(木)	先勝	■ディズニースポーツ:モトクロス
14	(金)	友引	■ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～
			■ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～　■メトロイドフュージョン
			■ファイナルファンタジータクティクス アドバンス(GBアドバンスSP同梱版もあり)
			●GBアドバンスSP(プラチナシルバー・アズライトブルー・オニキスブラック)
15	(土)	先負	西南戦争勃発(1877年)
16	(日)	仏滅	大隈重信誕生(1838年)
17	(月)	大安	「NEWS WEEK」創刊(1933年)
18	(火)	赤口	ワイルドガンマン(F C)発売(1984年)
19	(水)	先勝	ゼルダの伝説(F C ROM版)発売(1994年)
20	(木)	友引	■Evolution Snowboarding
			■テニスの王子様2003 COOLBLUE　■テニスの王子様2003 PASSIONRED
			●GC用デジタルコントローラ(仮)
21	(金)	先負	■パズル麻雀「くるくるぽん」+「プロ麻雀兵3GBA」+「女流雀士に挑戦」　■ロードランナー
			Nintendo DREAM Vol.85発売
22	(土)	仏滅	ショパン誕生(1810年)
23	(日)	大安	金印「漢委奴国王印」発見（1784年)
24	(月)	赤口	明治政府、京都から東京への遷都を決定(1869年)
25	(火)	先勝	夕刊フジ創刊(1969年)
26	(水)	友引	天武天皇即位(673年)
27	(木)	先負	■スーパーパズルボブル　オールスターズ
			■ホイッスル！～第37回東京都中学校総合体育サッカー大会～　■戦国革命外伝
28	(金)	仏滅	■メトロイドプライム　■ダンシングソード～閃光～
3月			
1	(土)	大安	満州事変(1931年)
2	(日)	赤口	作曲家スメタナ誕生(1824年)
3	(月)	友引	ひな祭り
4	(火)	先負	サッシの日
5	(水)	仏滅	周恩来誕生(1898年)
6	(木)	大安	■ロックマンエグゼ　トランスミッション
			■ドカポンDX-わたる世界はオニだらけ-　■零ファイター撃墜戦記
			Nintendo DREAM Vol.86発売

■ニンテンドーゲームキューブ　■GBアドバンス　■GBカラー　●ハード・周辺機器　●イベントなど

はみだしHEADLINE●次号は2月21日発売ってことで、月間カレンダーもいつもより半月分多めの1カ月半！　一足どころか、フタ足早く、春(3月)に突入しちゃいました。

©2003 Nintendo

GC、GBAの今(いま)どき&先(さき)どりの流行(りゅうこう)がわかっちゃう！

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20

2002年12月16日～2003年1月5日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	↑2	603,708 / 1,618,240	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
2	↑3	590,110 / 1,606,190	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
3	↑4	338,312 / 752,671	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●2002年11月8日 ●6,800円
4	↓1	275,214 / 682,988	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 ●RPG ●2002年12月13日 ●6,800円
5	→5	237,049 / 357,927	GBA	ロックマン エグゼ3 ●カプコン ●RPG ●2002年12月6日 ●4,800円
6	↑7	176,527 / 585,769	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●2002年10月25日 ●4,800円
7	初	110,373 / 110,373	GBA	ソニック アドバンス2 ●セガ ●ACT ●2002年12月19日 ●5,800円
8	↑10	88,292 / 367,005	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●2002年9月20日 ●4,800円
9	→9	80,196 / 344,841	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●2002年11月21日 ●7,800円
10	↓13	67,348 / 330,651	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●2002年9月6日 ●4,800円
11	↑12	61,190 / 188,501	GC	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！ ●バンダイ ●ACT ●2002年11月1日 ●6,800円
12	↓11	59,569 / 125,584	GBA	From TV animation ONE PICE ナナツ島の大秘宝 ●バンプレスト ●RPG ●2002年11月15日 ●4,800円
13	↓6	49,074 / 89,768	GBA	テニスの王子様 Aim at The Victory！ ●コナミ ●RPG ●2002年12月12日 ●4,800円
14	↓8	48,274 / 97,567	GBA	ダービースタリオン アドバンス ●エンターブレイン ●SLG ●2002年12月6日 ●5,800円
15	初	43,898 / 43,898	GC	ソニック メガコレクション ●セガ ●ETC ●2002年12月19日 ●5,800円
16	↑圏外	41,315 / 1,211,460	GC	大乱闘スマッシュブラザーズ DX ●任天堂 ●ACT ●2001年11月21日 ●6,800円
17	↑19	39,540 / 47,297	GBA	くるりんパラダイス ●任天堂 ●ACT ●2002年12月6日 ●4,800円
18	↓14	36,585 / 53,056	GC	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻 ●ハドソン ●TBL ●2002年12月5日 ●6,800円
19	↑圏外	36,248 / 731,157	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●2002年7月19日 ●6,800円
20	↑圏外	34,939 / 218,588	GBA	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション ●バンプレスト ●SLG ●2002年11月22日 ●5,800円

『ポケモン』年末年始も絶好調！ 300万本突破

任天堂のハード、ソフトが大きく伸びる年末年始。まさに年末年始真っただ中の今回のランキングで驚異的な売り上げを誇ったのは、やっぱり『ポケモン』。今回の集計だけで120万本売り上げ、2作累計で300万本を突破。その勢いは留まることなし！　GCで年末年始を引っ張ったのは『マリパー4』と『ゼルダ』。ミリオンが手に届く勢いで、順調に売り上げを伸ばしてきている。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20

Nintendo DREAM Vol.83より集計

順位	前回	ポイント/機種	タイトル/データ
1	↑3	846 GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●3月未定 ●価格未定
2	初	819 GC	どうぶつの森2(仮) ●任天堂 ●ETC ●発売日未定 ●価格未定
3	↓1	682 GC	スターフォックス(仮) ●任天堂(開発:ナムコ) ●SHT ●発売日未定 ●価格未定
4	初	654 GC	カービィのエアライド(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
5	↓2	639 GC	メトロイドプライム ●任天堂 ●ACT ●2月28日 ●6800円
6	初	630 GC	マリオカートGC(仮) ●任天堂 ●RCG ●発売日未定 ●価格未定
7	初	532 GC	ニンテンドーパズルコレクション ●任天堂 ●PZL ●2月7日 ●5800円
8	初	520 GC	ピクミン2(仮) ●任天堂 ●SLG ●発売日未定 ●価格未定
9	↓4	382 GC	ファイナルファンタジー・クリスタル・クロニクル ●任天堂 ●RPG ●今春 ●価格未定
10	↓5	376 GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●RPG ●来冬 ●価格未定
11	↓9	243 GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●2003年未定 ●価格未定
12	↓7	210 GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●5月未定 ●価格未定
13	↓6	202 GC	バイオハザード4 ●カプコン ●ADV ●1月23日 ●価格未定
14	初	198 GBA	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート ●エニックス ●RPG ●発売日未定 ●価格未定
15	↓10	178 GC	テイルズシリーズ(仮) ●ナムコ ●RPG ●7月未定 ●価格未定
16	→16	168 GBA	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス ●スクウェア ●SLG ●2月14日 ●5800円
17	↓15	159 GBA	新約 聖剣伝説 ●スクウェア ●RPG ●今夏 ●価格未定
18	初	128 GC	機動戦士ガンダム(仮) ●バンダイ ●ACT ●今春 ●価格未定
19	↓18	117 GC	RUNEⅡ ●フロム・ソフトウェア ●RPG ●今春 ●6800円
20	初	115 GBA	パワプロクンポケット5 ●コナミ ●SPG ●1月23日 ●4800円

任天堂新規タイトル大量ランクイン！

前号のカレンダーに初登場した、任天堂のGCタイトルが大量にランク入りした今回の期待ランキング。強豪を抑えて1位になったのは『ゼルダGBA』。GCの『ゼルダ』をプレイした人が、今度はGBA版も…ってことかな？　2位は超ロングヒット中の『どうぶつの森』最新作。まだ詳細は不明だけど、今度はどんな住人がいるのか、どんなことができるのか今から楽しみだよね。

Original Ranking クリスマス、お正月(しょうがつ)は何(なに)を買(か)った？

上の売り上げランキングを見てわかるように、今年の年末年始も絶好調だった任天堂ハード。任天堂ハードをこよなく愛するニンドリ読者が年末年始…とくにクリスマス、お正月(お年玉)で何を買った(買う予定)のかニンドリ82号のマッスルアンケートでたずねてみた。

・クリスマスプレゼントで『風のタクト』を買ってもらった。

一番多かった回答がコレ。発売日、話題性、ゲームの面白さ…総合するとやっぱり『ゼルダ』に決まり！

・『マリパー4』とウェーブバードをいっしょに買いました！

年末年始は何かと人が集まる機会が多い。となれば、やっぱりパーティゲーム＋多人数プレイ用のコントローラは欠かせないよね！

・GBプレーヤーを買うために貯金。

・受験生なので、受験が終わったら欲しいゲームを買いまくります！

これから発売される周辺機器、ソフトを買うためにお年玉を貯金するという回答も多かった。また、受験生の読者もけっこう多いみたい。あともう少しだね…がんばれっ！

・もらえる歳ではありません。

・むしろあげる方なので…(泣)。

この質問に答えようがなかったと思われる大人の読者の意見でした。

・『ゼルダ』といつも買っているニンドリをセットで購入！

思わず「ありがとう！」と涙で前が見えなくなってしまいそうなうれしい回答。おかげで年末年始のニンドリは絶好調！　…今後も継続を願う！

←記事担当の本ちゃんが欲しいものは、やっぱり「GBASP」！

はみだしRANKING●期待ランキングで4位になった『カービィのエアライド』。N64で発売予定も、幻となってしまったいわくつきのタイトル。昔の64ドリームにはその画面写真が載ってたけど…どう変わるのか気になるところ。

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

●はみだしNEWS● 岩田社長は新聞各紙のインタビューに答え、GCの出荷数が当初予定の1000万台を下回るという見通しを示した。また、2年内をメドに中国でのハード、ソフトを販売することも明言した。

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング

GBアドバンスSPを生で見るため、サオヘンとかややんが急遽任天堂へ向かいました。この写真は、GBA-SPを胸ポケットにしまっている場面です。このまま持って帰ろうとしたところ、広報Hさんは見逃さなかったのでありました。残念。 **(東京都/かややん)**

TOP NEWS

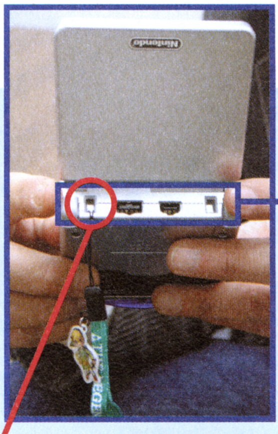
小さい! 軽い! 明るい! 待望のGBA高級仕様機発売に先駆けて

GBアドバンスSP ひとあし お先に さわっちゃいました レポート

年末年始に売れまくったGBアドバンス。その勢いは今年も止まりそうにない。その理由は、任天堂が年明け早々に発表した新型マシン、GBアドバンスSP(2月14日発売。価格1万2500円)だ。編集部では、さっそく任天堂へ行き、直接GBA-SPの使い心地をチェックしてきたぞ。

CHECK! 薄くなったボタン類

今までのGBAより、各種ボタンが薄くなっている。これは2つ折りにした時ボタンが中に隠れるため。押しにくいように見えるかもしれないが、操作している感覚は今までと変わらないぞ。

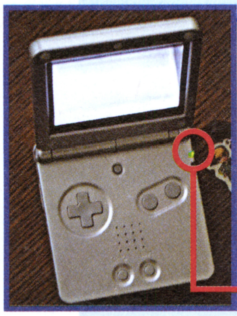


CHECK! SP専用の拡張端子を装備

LRボタンはかなり小さくなったが、非常に押しやすい。中央には通常の拡張端子、左側には今回初登場の拡張端子2がある。裏側に電池を入れる場所はなく、専用の充電池が内蔵されている。充電用の専用ACアダプタは本体に同梱される。

拡張機器を固定する溝には、ストラップを付けることもできるのだ。

➡GBAケーブルを接続すると、拡張端子2は使えなくなる

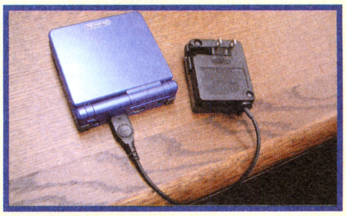


CHECK! フロントライトは画面全体を明るくする

画面を明るくするフロントライトは、液晶画面の下部に取り付けられている。液晶の上には特殊な偏光パネルが挟んであるため、光がまんべんなく画面に当たっているぞ。電気を消した部屋でも問題なく遊べそうだ。

ライト点灯時には下部のランプがオレンジに点灯する。

新拡張端子対応のアイテム



⬅フル充電でも3時間しかかからないのが素晴らしい。ケーブルは繋げたまま遊んでも不自由ないくらいの長さがある

⬆本体にヘッドホン端子がないため、拡張端子にこの変換アダプタ(別売。500円)を付ける必要がある

CHECK! 画面の傾きは3段階に固定できる

液晶画面の傾きは180度とちょっとまで自由に動かせるが、写真のような角度のところではしっかり固定される。軽く振っても画面がグラグラしないのが気持ちいい。

2月14日、3つのカラーが同時発売!!

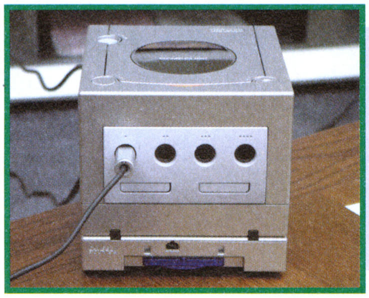
アズライトブルー　プラチナシルバー　オニキスブラック

	GBA-SP	GBアドバンス
使用電源	内蔵リチウムイオン電池	単3アルカリ電池、専用バッテリーなど
持続時間	約18時間(ライト使用時約10時間)	約15時間(専用バッテリー約10時間)
大きさ	タテ84.6mm ヨコ82mm 厚さ24.3mm(折りたたみ時)	タテ82mm ヨコ144.5mm 厚さ24.5mm
重量	約143グラム(電池含む)	約140グラム(電池含まず)
サウンド	スピーカー内蔵(ヘッドホン端子は拡張端子経由)	スピーカー、ヘッドホン端子内蔵

トピックス

自宅にいるときは、絶対こっちで遊びたい！　3月21日発売決定！ GBプレーヤーも生で見てきちゃいました！

GBA-SPの登場で影が薄くなってしまった感のあるGBプレーヤー（GCを経由して、テレビでGBAのゲームが遊べるハード）。だがしかし、実際にさわってみるとGBAソフトを遊ぶ環境はGBプレーヤーがベストチョイスだということが分かるはずだ。ということで、こちらも気になるポイントを総チェック！



←↑GBプレイヤーはGCの背面にあるハイスピードポートに取り付ける。専用のスタートアップディスクを使って遊ぶのだ

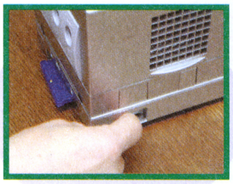
←GBAの画面のまわりを飾るフレームは全部で20種類。ゲームの雰囲気で合わせよう

CHECK! 6種類のメニュー

GBプレーヤーでは、Zボタンを押すと設定画面が表示されて、様々な変更を加えることができる。

- ●フレーム………画面まわりのデザインを変更する。
- ●サイズ…………ゲーム画面のサイズをノーマル、フルから選択。
- ●コントローラ…GCコントローラのボタン割り振りを2種類から選択。
- ●がめん…………画質をノーマル、ソフト、シャープから選択。
- ●タイマー………指定した時間が経つとお知らせしてくれる機能。
- ●ゲーム…………電源を入れたままカートリッジを入れ替えるときに使用。

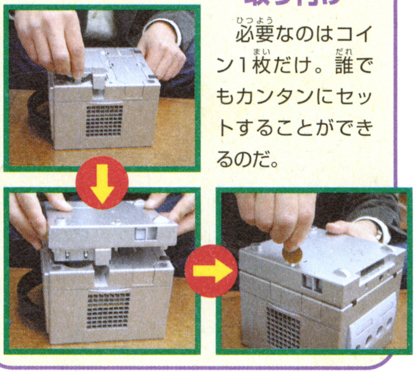
↑フル画面時はこんな感じ。ドットも美しく表示されている



↑右ヨコのイジェクトレバーでカートリッジを簡単に抜くことができる

CHECK! カンタン取り付け

必要なのはコイン1枚だけ。誰でもカンタンにセットすることができるのだ。



ニュース

『FFT-A』とGBA-SPなどがセットの同梱パッケージが2月14日発売決定！

スクウェアのGBAソフト『ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス』に、GBA-SPの限定カラーなどがセットになった「パールホワイトエディション」が登場。通常版と同じ2月14日に全国のセブン・イレブン、イトーヨーカドーグループ各店で発売されるぞ。セット内容は、ソフトと限定色「パールホワイト」のGBA-SP本体（ACアダプタ付）、『FFT-A』オリジナルのプレミアムストラップとオリジナルSPキャリングポーチ。価格は1万8300円だ。またLモードのサイトやラジオドラマも始まっている。

LモードのFFT-Aサイト

Lメニューリスト
↓
エンターテインメント
↓
ゲーム
↓
FFT-A.L

↑限定色パールホワイトのGBアドバンスSPはこのセットでしか手に入らない

←ラジオドラマの主題歌はZONEが唄っている

新製品

HORIからGBプレーヤーに最適なデジタルコントローラ発売！

コントローラ開発で定評のあるホリから、GBプレーヤーでGBAソフトを遊ぶ時向けに特化したGC用「デジタルコントローラ（仮）」を2月21日に発売する。価格は1500円。GCに取り付けるコントローラなのだが、アナログスティックやCスティックがないため、アナログ操作を必要とするゲームをプレイすることはできない。だが、『NINTENDOパズルコレクション』や、GBプレイヤーでGBソフトを遊ぶときには最適なデザインなのだ。

↑GBプレイヤーでは問題なくゲームを遊ぶことができる。Zボタンの位置も変わっているぞ

↑スーパーファミコンを彷彿とさせるデザイン。以前より若干厚く、グリップ感が増しているぞ

●スペック●

- 寸法……タテ65mm　ヨコ145mm　厚さ35mm
- 重量……約135グラム（ケーブル含む）
- カラー…バイオレット、ブラックの2種類
- 備考……・コントロールスティック、Cスティックはなし。
  - ・LRボタンはデジタル入力
  - ・振動機能なし

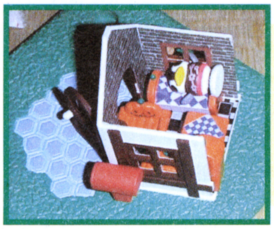
●はみだしNEWS● 1月6日付の日経新聞に掲載された山内前社長の言葉をピックアップ。「ソフトメーカーはオンリーワンであるべき」「オンラインは採算が合わない。携帯電話はもうけにならないそれより革新的な遊びを作ることが大切」

●はみだしNEWS● 4月発売予定のGC『ギフトピア』のサイトが公開中。オリジナル壁紙のダウンロードや一般からのお便り紹介もあり。URLはhttp://www.skiptokyo.com/giftpia/

新製品

タカラの『どうぶつの森＋』フィギュア“森をつくろう”シリーズが続々発売！

タカラは2月より、『どうぶつの森』のフィギュアシリーズを大々的に展開していく予定だ。まず2月には、第2弾となるフィギュアコレクション20種（各350円）を発売。新しい住人や家具などが用意されているぞ。また、フィギュアと同じスケールの「おうち」（主人公の家2種と郵便局、たぬきち商店。各980円）、フィギュアと家がセットになった「男の子・女の子セット」2種（各1480円）、フィギュアが置ける「森を歩こうフィールド」（予価980円）も発売される。これらを集めれば、自分だけの村を作って遊ぶことができるのだ。タカラでは4月にも第3弾の発売を予定している。フィギュアを集めるとかわいいポーチやオリジナルの壁紙が当たるキャンペーンも展開する予定だ。



←おうちの中にフィギュアを自由に置くこともできるぞ

↑第2弾に登場するフィギュア。人気の高い住人さんが多数含まれているのだ

自分だけの村が作れちゃう

↑フィギュアをたくさん集めれば、ゲームの中の村を実際に作ることもできちゃうかも!?（地面や海は撮影用のものです）

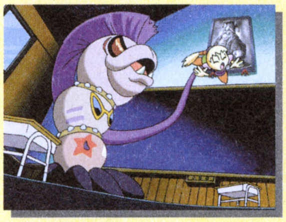
←男の子セットと女の子セットは、それだけでも充分遊べる組み合わせだ

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

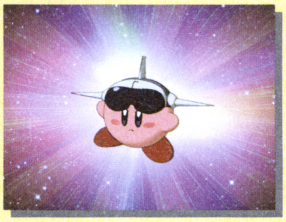
1/25放送 第67話 魔獣教師2！

あの「デデデ帝国大学付属小学校」が再び！　しかも今度は凶悪な不良生徒、グレ、ヨタ、バンチョのおまけ付き。デデデ大王は学校の教育方針を教育熱心なフームに一任するが、それは彼女を陥れるワナだったのだ。まんまとワナにはまってしまい、暴力教師の汚名を着せられ追放されてしまったフームだったが…！



2/1放送 第68話 勝ち抜け！デリバリー時代

味では勝負にならないカワサキの料理も電話1本で届くなら魅力的！　そんなフームのアイディアがカワサキの店を救った。そして、便利な「デリバリー」はたちまち村で大流行。デデデ大王は自前でデリバリーマンをダウンロードするほどに。しかしHM社からやって来たデリバリーマンが、ただ者であるはずが無かった…。



その他の放送予定			
	2月８日	69話	「ウィスピーの森のエコツアー」
	2月15日	70話	「トッコリ卿の伝説」

新製品

『ドラクエ』のボトルキャップが復活！初登場モノも加えてボリューム満点！

エニックスは2月17日に、「ドラゴンクエストボトルキャップセレクション」を発売する（1箱フィギュア1体入り200円）。これは、2000年夏に発売されたボトルキャップの中から人気の高かったモンスターを厳選し、以前よりクオリティをアップさせたもの。初登場のモンスター6体を含め、30体のフィギュアがあるのだ。

←↓以前のシリーズと比べて、キャップ部分が草原や神殿風に仕上げられていて高級感が増している

新製品

ユージンの『PSO』フィギュア第2弾発売さらに『ファイアーエムブレム』も！

ユージンが製作した『ファンタシースターオンライン』のカプセルフィギュア第2弾が、2月中旬ごろに全国のガチャガチャに登場する予定だ（1個200円で、フィギュアが色付き、クリアカラーの2体入り）。今回のフィギュアは第1弾からカラーリングや持っている武器が変わったもの。前回は発売直後に品切れてしまったので、今回の発売は待望のものだといえる。また、1月中旬には『ファイアーエムブレム 紋章の謎』フィギュアの第2弾も登場している予定だ。こちらも前回の出来が素晴らしかったため、今回も楽しみなところだ。

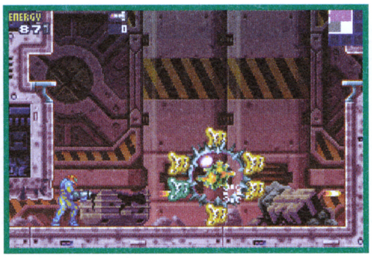
←↑GCオリジナルのカラーリングでまとめられている。持っている武器もレアアイテムが多いのだ

©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.・CBC

マリオクラブおすすめソフト

メトロイドフュージョン　GBアドバンス／任天堂／アクション

ストーリー的には『スーパーメトロイド』の続編。「ステージ構成はサムスの段階的に追加される豊富なアクションを活かしたものとなっており、それらを用いた進行ルートの探索、アイテムの収集、敵の攻略などに面白味がある」と、マリオクラブでは『メトロイド』らしい部分を推している。また、新要素でも「他の敵を進化させる『X』の要素にも面白味がある上、ゲーム全体を通して切迫感や恐怖心を煽る作りになっている」と高評価なのだ。

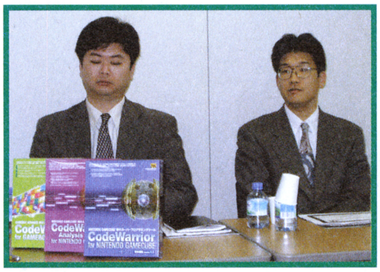


←3Dになった『プライム』に比べ、こちらは素直に『メトロイド』している作品なのだ

ニュース　任天堂も使っているGC用開発ツール「CodeWarrior」新バージョン発表　新登場の開発用ハードを同梱

ゲーム開発のツールを販売しているメトロワークス社が、GCソフト開発ツール「CodeWarrior for NINTENDO GAMECUBE TDEVバンドル版」を新たに販売する（39万8000円）。これは、任天堂が開発した安価な開発用ハード「TDEV」と、それに対応した開発ソフト「CodeWarrior」がセットになった商品で、任天堂とソフト開発のライセンス契約を結んだ会社だけが買えるもの。ユーザーには関係ない話のように聞こえるが、開発ツールが安くなることはゲームが作りやすくなるということで、ソフトの種類の増加が期待できるのだ。任天堂も主要ソフトの開発に使っているということで、実績もバッチリなのだ。

↑「CodeWarrior」のパッケージと、開発用ハード「TDEV」。カラーが独特なのは、一目で開発用だと判別するためだろう



←マスコミ向け発表会には、メトロワークスの今村さん(左)の他、任天堂業務技術部の橋田さん(右)も出席していたのだ

イベント　『F-ZERO GC』&GBA版『ゼルダ』が体験できる次世代ワールドホビーフェア各社の出展状況

第17回次世代ワールドホビーフェア、大阪大会はすでに終了してしまったが、東京、名古屋、福岡ではこれから開催される。お近くに住んでいる人は、新作のゲームソフトに触れられるチャンスだぞ。特に今回は『F-ZERO GC』が初めてプレイできる状態での出展だったり、GBA版の『ゼルダの伝説 4つの剣』が遊べるなど見どころがいっぱいなのだ。主要メーカーの出展内容は次の通り。

開催日程

東京大会	1月25、26日	幕張メッセ
名古屋大会	2月2日	ナゴヤドーム
福岡大会	2月9日	福岡ドーム

任天堂

●**F-ZERO GC**
初のプレイアブル出展。高成績でピンバッジがもらえるぞ。

●**ゼルダの伝説 4つの剣**
4人同時プレイで遊べる。1位の人には金貨をプレゼント。

●**NINTENDOパズルコレクション**
3戦勝ち抜きでオリジナル折り畳みイスをプレゼント。

●**くるりんパラダイス**
体験した人にピンバッジをプレゼント。

●**マリオパーティ4**
ステージ上の大会での親子限定勝ち抜きバトル。

(株)ポケモン

『ポケットモンスター ルビー・サファイア』のソフトとGBA本体を持っていくと、1日先着5000名に「むげんのチケット」という道具がもらえる。

カプコン

発売前のGC『ロックマンエグゼ トランスミッション』が体験できる他、GBA『ロックマンエグゼ3』のコーナーや大会も開催される。グッズ販売も充実。

セガ

『ソニックアドバンス2』『スーパーモンキーボール2』の大会が行われ、見事勝利するとソニックメダル、アイアイぬいぐるみなどの商品がもらえるぞ。また、レアチャオのダウンロードサービスもあり（要GBA&ソフト）。

トミー

今春発売予定のGBAソフト『ZOIDS SAGA II』がプレイアブルな形で出展されているぞ。

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　見るところが違うね

コスプレ…ちなみに盾はスマデラ仕様。

●はみだしNEWS● ゲーム開発ツールには様々な種類があるが、SNシステムズが先日発表したSN-TDEVもそのひとつ。TDEVとパソコンを繋いだり、開発ソフトと連動させて開発の効率を上げるなど、GCのゲーム製作環境は、益々良くなっているのだ。

©2002,2003 Nintendo

『ゼルダの伝説 風のタクト』は宝！ 僕は5人にゲームキューブを勧めます!!

編集部中植に「沈没ゲーム」のカンバンをつくってもらって、飯田さんにかぶっていただきました。スクリプト&イベント担当の高野さん、ちゃんと約束を果たしましたよ！（Vol.82）。お次は宮本さんだ（笑）

飯田和敏さん 巻頭スペシャルインタビュー

飯田 和敏

いいだ かずとし●ゲーム作家。1968年、東京生まれ。主な作品に、『アクアノートの休日』(PS)、『太陽のしっぽ』(PS)、『巨人のドシン』(GC)など。また、共著として『ベストセラー本 ゲーム化会議』(原書房・1300円)がある

『神々のトライフォース』と同じような感動がある

―― 飯田さんは『マリオサンシャイン』のとき、朝から並んで買ったという話でしたけど、今回の『風のタクト』ではどうだったんですか？

飯田 今回は並びませんでした（笑）。でも『裏ゼルダ』はちゃんともらいましたよ。あれはすごくいいキャンペーンでしたよね。『風のタクト』の発売日まで、前作のおさらいをしながらワクワクした気持ちで過ごすことができましたし。

―― ですよね。で、実際に『風のタクト』をプレイしてみてどんな感想を持ちましたか？

飯田 実は事前に、あんまり雑誌とかを読まないようにしていたんです。E3にも行かなかったし、極力『風のタクト』の情報を見ないようにしてたんですよ。

―― まっさらな状態で楽しみたいと。

飯田 ええ。トゥーンレンダリングをやってるというのは何となく知ってるくらいの程度で。で、実際にやってみて…（しみじみと）よかったですよ。オープニングの音楽からして、シリーズの曲が入ってるじゃないですか。だから、琴線に触れますよね。やっぱり『ゼルダ』なんですよ（笑）。『マリオ』もいいけど、やっぱり『ゼルダ』なんですよ。

―― わかります（笑）。でも、どうしてそんな気持ちになるんでしょうね。

飯田 どうしてなんでしょう。『ゼルダ』とともにやってきたという感じかなあ。これまで10年以上にわたって蓄積された『ゼルダ』への想いが、今作ではうまいところで落としこまれてる感じがするんですよね。

―― 他にはどんなことを？

飯田 『時のオカリナ』をやって、そのあと『ムジュラ』をやって…。僕『ムジュラ』がすごく好きなんです。あのマッドな雰囲気が好きだったんですけど、結構ダンジョンがきつかったじゃないですか。ボリュームもあったし。だから、『ゼルダ』の新作を待ちわびながらも「また、あの激ムズ、ダンジョンを攻略…」って、ちょっとしんどいような気持ちもあったんです。ところが『風のタクト』は軽いタッチの映像と、テンポの良さにアッという間に引き込まれて、気持ちよくダンジョンのなかに入っていっちゃった。

―― 確かに重々しさがないですね。

飯田 ウキウキした軽い気分でダンジョンのなかを探検できるんで、「絵が変わるだけで、こんなに気分が変わっちゃうんだ」と思って。このような絵にしたのは大成功だなー。

―― 細かいところで、「これは！」と思ったところはありますか？

飯田 場面転換というか、デモムービーのカメラワークがものすごくテンポがよくって、ちょっとビックリしましたね。カメラのアングルの切り返しとか、すごくうまくて、『FF』みたいだなあって（笑）。

―― あははは（笑）。

飯田 『スターフォックス64』のときは、映画そっくりのシーンなんかが出てきて、影響を受けたんだろうなと思

ったりしたんですけど、今回はまるで新作映画を観てるようで、「これ、何のシーンだろうな？」と思うことがないんですよね。

―― 確かにそうですね。これ、どっかで見たなあって感じがしないですね。

飯田　だから、こういう言い方はあんまり楽しくないかもしれないですけど、任天堂のゲームって、それほど映像志向ではなかったと思うんですよ。でも、やればこんなにスゴイんだって。それに…、僕、何かをホメようとすると、一方のものをけなしてしまうみたいな悪いクセがあって（笑）。このようなことは改めようと思っているんですけど、今回が最後ということで（笑）。

―― はい（笑）。

飯田　ロープレなんかで映画的な作品だと、得てして演出過剰になったり、ムービーを見るためにコントローラを置く時間が長かったりしますよね。でも、『風のタクト』はすごくテンポがよくって、アッという間にデモからゲーム画面に切り替わるし、ゲームからデモへの切り替えもすごくいいし。

―― 見た目でも切り替えの違和感がまったくないですからね。

飯田　ないですよね。あと『時のオカリナ』ではチュートリアルが序盤に集中していたこともあって、学習しなくちゃならないことが多いなあ、長いなあ、一度には覚えられないよなあと感じていたのですが、今回はサクサクいきますよね。シナリオとシナリオの間に短冊状にチュートリアルが仕込まれている。なので、意識することなくスムーズに操作方法を覚えていけるので、とても快適です。

―― なるほど。

飯田　それに、海図を少しずつ開いていくということがフューチャーされてますけど、その海図とともにリンクのアクションも拓かれていくじゃないですか。その感じは『神々のトライフォース』と一緒だなあって。N64版の『ゼルダ』では、「こんなアクションができるようになっちゃった」というヨロコビよりも、ストーリーと謎解きへの比重が強かったような印象があるんです。でも、『神々のトライフォース』をやったときのような、「これが経験を積むってことだよ」「これがスキルアップというもんだよ」という気持ちを、僕はまだ序盤ですけど、結構味わってますね。

―― つまったところはありますか？

飯田　（手元のニンドリを開きながら）結構、お世話になっていますよ（笑）。僕、ダンジョンがあんまり好きじゃなくって、迷っちゃうんですよ。謎を解くのは好きなんですけど、高いところから下に落っこちちゃって、それでリンクが燃えたりすると、結構、凹んでしまうという…。

―― それはありますね。またかよ、みたいな（笑）。

ゴーマを倒すには、カギつめロープを。そのダンジョンでゲットしたメインアイテムを使ってボスを倒すというのが、「ゼルダの方程式」なのだ

飯田　でも、最初にゴーマと闘ったときには、ボロボロに負けて、それで64ドリームを読んで。

―― ニンテンドードリームです（笑）。

飯田　ごめんなさい（笑）。月2回発行のニンテンドードリームを読んで…「ああ、カギつめロープを使うんだ」って知って、それでやったら1分くらいで倒せたんですよ。そのときはうれしかったですね。やればできるじゃんって（笑）。

―― （笑）。でも、今回のボスは倒し方さえわかってしまえば、見た目ほど強くないんですよね。

飯田　クセをつかめればね。その意味でも今回はバランスがいいですよね。それはトゥーンレンダリングの絵柄にしたことも大きいんでしょうけど、すごい開放感もありますよね。『時のオカリナ』では、僕はエポナに乗ってハイラル平原を走ったときにすごく自由さを感じたんです。あのシーンは忘れられないんですけど、今回はいきなり海に出られるから、「わあ、来た！」って感じがしましたね。

―― とても閉塞的なダンジョンから出て、そこが海だからこそ、開放感も大きいですよね。

飯田　よくまとめましたよね。いろんなアイデアが展開されるなかで。すべてのものがいい方向に行ってると思います。たとえば、風の表現なんかにしても、トゥーンレンダリングの絵じゃないとおかしいじゃないですか。もし、リアルなリンクでやってたら、こんなことはできなかったわけですからね。

―― 風を描きようがなかったかもしれませんね。

飯田　草花をなびかせるくらいしかできなかったかもしれないですね。でも、それだと風向きがわかりにくいですし。

―― 空を流れる雲も、じつにリアルなんですよね。

飯田　（『風のタクト』の映像を見ながら）…ああ、ホントだ。これは気づかなかった。

―― だから、空を眺めてるだけでも楽しいんですね。

カタチを変えながら遠ざかっていく雲。見ているだけで本当に気持ちがいいのだ

飯田　あと、草刈りだな。『トライフォース』との接点で言うと、今回は最強ですね（笑）。回転斬りがいきなりできちゃうじゃないですか。だから僕は草を刈ってばかり（笑）。

―― コントローラを通じて草を刈ってる手触り感も伝わってきますよね。あれ、振動させてるのかなって感じるくらいで。

飯田　僕はウェーブバードでやってるから振動がわかんないんです。

―― それはいかんですよ（笑）。『ゼルダ』は振動させなきゃ。

飯田　やっぱりダメですか？ ウチ、子どもがちっちゃいので、すぐにコードを抜かれるんです。ウェーブバードだとその心配がなくって。

―― ああ、なるほど～。キューブも子どもの手の届かない高いところに置けますしね。飯田さんはリアルリンクから、今回のアニメタッチのキャラを初めて見たときどう思いましたか？

飯田　さっき、ダンジョンが苦手という話をしましたけど、もしリアルなままだったら、薄暗いじめじめしたダンジョンを、グロテスクな敵と闘いながらゲームを進めていかなきゃいけない。それを長時間やることは、精神衛生上、あまり好ましいことじゃない。悪夢とか見るし（笑）。もちろんホラーっぽいテイストのゲームはそうじゃなくっちゃいけないんですよ。なので、『ゼルダ』がこのような絵柄になったことはすごく腑に落ちる感じがしました。

―― ずっと、シリーズを遊んできて、違和感がなかったということですね。

飯田　まったくないですね。最初はファミコンのカラッとした画面だったし。

―― 『風のタクト』をやってから、『時のオカリナGC』をさわってみたんですけど、「ああ、すでに古典になってる」という印象を持ったんです。ダンジョンの雰囲気も暗いですし、宮本さんは当時「かびの臭いのするダンジョン」という言い方をしてましたけど、その通りだと思いましたね。

飯田　それに加えて『時のオカリナ』はストーリーも重厚ですよね。個人的な意見ですが、いまの気分だとちょっとヘビー過ぎるかも…。だから、2002年の12月に『風のタクト』のようなカラッとしたゲームが出てきたのはヨロコビを感じましたね。ボブ・サップみたいなものですよ（笑）。

『神々のトライフォース』を超えるものをつくった

―― 飯田さんはどんな感じでプレイしてるんですか？

飯田　とにかく前に進みたいので、面白そうなところもとばしちゃってる感じで。

―― あんまり寄り道をしてないと。

飯田　ええ。でも行きたいところはいっぱいあって、旅行ガイドを見るような感じでニンテンドードリームを読んでいて、「ココとココには行ってみたいなあ」って（笑）。でも、やっぱり進めたい一心で、ガツガツとやってます。

―― それでも、やっぱり寄り道したくなりませんか？

飯田　僕、本筋をすぐに忘れちゃうんですよ。だから最初は寄り道をしないで、まずはストーリーを楽しもうと。

―― その意味で、今作は1度クリアしても、同じファイルでプレイを続けられるのがいいですね。

飯田　でも、タウラ島のように、ゲームの序盤から寄り道がいっぱいできる場所が用意されていることに驚異を感じましたね。思い切りがいいなーって。普通はこういうのって、2周目とか、ボ

飯田和敏さん『風のタクト』を語る!

ーナス的に出すものかもしれないのに…。この島から出られない人もいるんじゃないですか(笑)。

戻ってくるとホッとするタウラ島。ここでの多くの人との出会いが、物語を深いものにしているのだ

—— 冒険に疲れたら、戻ってきたくなる島でもありますよね。

飯田 そのあたりの、緩急のつけかたがすごく洗練されてるなあと思うんです。

—— これまでの『ゼルダ』シリーズと比べてどうですか?

飯田 テンポのよさや導入の引き込み方はいちばん力があると思いますね。

—— これまでのシリーズでいちばんのお気に入りは?

飯田 やっぱりすごくやりこんだ『トライフォース』かな? あと『ムジュラ』の奇妙な世界もすごく好きです。

—— 開発者インタビューでも、デザイナーの方が『神々のトライフォース』に影響を受けたと言ってましたね。

飯田 そこ、読みました!

—— あれを超えたいと。

飯田 実際、超えちゃってるところもあるからスゴイですよねぇ…(ため息)。

飯田さんたちが絶賛する『神々のトライフォース』。3月にGBA版として発売される予定

—— 本人たちは「まだまだ」というような言い方をしてましたけど。

飯田 いやー、「まだまだ」ってことはないと思いますよ。スゴイです。モノが違うので、カンタンに比較することができませんけど、とにかくスゴイです!

—— 『風のタクト』は本質的な面白さで変わったところはありますか?

飯田 僕が『ゼルダ』でいちばん面白いと思っているのは、『神々のトライフォース』のときからそうなんですけど、同じマップなのに、段が違って行けなかったのに、今作で言えば「カギつめロープ」のような道具を使ったらカンタンに行けるようになっちゃうようなところがホントにうれしいんです。RPGで言うところの経験値があがったというのは抽象的なので、それだとキャラクターに対して一体感がなかなか持ちにくくて。

—— やみくもに経験値をあげるためのムダな作業を強いることのないゲームなんですよね。

飯田 ですよね。繰り返しになっちゃいますが、その新しいアクションを獲得したときの快感は『神々のトライフォース』と『風のタクト』に共通している大きな魅力だと思います。このヨロコビの感じが、「『ゼルダ』なんだよなあ」と、あらためて思いました。

クリエイターを嫉妬させた『風のタクト』

—— 今回のインタビューの件で、飯田さんにお電話したとき、『風のタクト』をやって「仕事のやる気をなくした」という話でしたね(笑)。

飯田 ええ(笑)。3日くらいは呆然としてましたね。やっぱり、様々なアイデアを吟味し、とても高い水準で商品化していくという「仕事」は当然のようになされているわけですが、そのアイデアの量が半端じゃなくって…。

—— 飯田さんだけでなく、いろんな開発関係の方から、今回の『ゼルダ』を触って「嫉妬した」というような話も聞こえてくるんですよね。

飯田 そうでしょうね。たとえばリンクを動かしたとき、「あ、足跡、出ないんだ」と思ったんですが、海からあがると出る。そこでもう絶句ですね。なんという神経の細かさ!

—— それに、海に浸かった部分だけが、しずくをたらしてるとか。

草地を歩くと足跡がつかないのに、海からあがってくると、足跡が…。ブタも水を切る仕草を!

飯田 水からあがる演出ひとつとってみてもこれですもん。ゲーム全体では気が遠くなるような量のアイデアが盛り込まれてるんでしょうね。自己嫌悪に陥るので、これ以上の分析はやめておきます。

—— 海はどうです?

飯田 海、すばらしいですね。『マリオサンシャイン』の透明感のある水の表現にも結構驚いたんですけど、今回は絵柄のこともあるので、一見すごくシンプル。でも遊んでいると、海面のうねりがきちんと継承されているという…。あとは風向きで波の立ち方が変わったりとか。ひとつひとつの表現がすごく丁寧だし、充実してますよね。

—— だから、『風のタクト』って、ただクリアするだけでなく、いろんなところを鑑賞したいような気持ちにさせられますね。

飯田 そうですね。それに、島のサイズが絶妙で…。広すぎず、狭すぎず。この加減はすごく難しいのになぁ…。いい按配に…。メニュー選択画面ひとつとってもよくできてますよ。こういうサブ的な画面は、なるべく手を抜きたいところなんですが…。

—— そのへんは、腕のいい職人たちがたくさん集まって…。

飯田 見事に調和してますよね。それで取説を見ると、ディレクターが何人もいますよね。任天堂の開発陣の層の厚さを思い知らされます。

—— 開発スタッフに「ひも職人」がいるらしくて、ひものしなやかな表現がスゴイですよね。

飯田 ひも、スゴイですね。『マリオサンシャイン』のときから、ひもはスゴイと思ってたんですけど、今回は更に…。ひもってグラフィックデータだけではうまく表現できないので、とても手間がかかると思うんですが…。

—— 素人の僕らは、「ああ、ひもだ」って思うだけなんですけど(笑)。

飯田 ひもをはじめ、何てことのないシーンで、「えー! ここまでやっちゃうの~?!」みたいなところがたくさんあって…。ゲームを楽しみつつ、クリエイターとしてちょっとミジメな気持ちが沸いてきてしまうという複雑な心境で…(笑)。

—— 『巨人のドシン』も柔らかさを表現したゲームだったと思うんですけど、『風のタクト』は、ひもでさりげなく柔らかさを表現してるのがスゴいと思いますね。

飯田 もうほめる言葉が見つからないくらいスゴイですよね。さっきからスゴイしか言ってないですけど(笑)。たとえば、船の帆のはためきにしても、すごく複雑な処理をしてると思うんです。あらゆる場面に、惜むことなく最高の技術を投入してますよね。それでいて、大胆だなあと思うのはリンクの髪の上に眉毛を描いてるところ。

—— そうですよね(笑)。

飯田 開発スタッフはすごく勇敢だと思いますよ。これまでの『ゼルダ』を継承しつつ、攻めの姿勢もすごく感じる。何よりも、スタッフが楽しそうな気持ちでつくったことが伝わってくるのがいいですね。だから、遊んでいても楽しいんだと思います。

—— 全く同感です。これをつくった人たちが心底うらやましいと思いますね。

飯田 やっぱり傑作ですよね。

ダンスをするように敵と闘う

—— 今作では、敵もひとつのポイントですよね。

飯田 はいはい。いろんな動きをしますよね。武器がなくなると、ちょっと弱腰になったりとか。

—— だから戦闘するのがとても楽しいんですね。

飯田 僕が好きなのは、崖っぷちで敵がしがみついてるところ(笑)。

—— そんなシーン、ありましたっけ。

飯田 ええ。リンクが落ちようとするとしがみつくのと同じように、ギリギリのところで敵を落とそうとすると、敵もそんな格好をするんです。ホント、細かいですね。リンクと同じくらい敵をつくりこんでいるんじゃないですか?

—— ええ、そのようですね。

飯田 リンクはプレイヤーキャラなんで当然なんですけど、敵もアルゴリズムということで言えば、すごい情報量を持ってるでしょうね。ボスよりも、ザコ…、ザコって言うのはいい言葉じゃないですけど(笑)、彼らのほうが力が入ってる感じがしますよね。

—— その通りなんです。モリブリンやタートナックといった敵キャラはボス以上につくりこまれてるようですね。

飯田 ボス戦って攻略要素が強いですよね。パターンを見切って段取りを踏んでる感じで、それはそれでやりごたえがあるけれど、モリブリンのような敵は駆け引きができるぶん、人情を感じるので愛着がわきますね。

―― だから、彼らと何度も闘えるステージがあったりするんでしょうね。

飯田 それに音楽もすごくいいんですよね。

―― サウンドのテンポがいいから、戦闘が生々しくなくって、どちらかというと敵とダンスをするような感じなんですよね。

飯田 確かにそうですよね。「Shall We ダンス」みたいな感じで(笑)。

―― だから、敵をカンタンにやっつけちゃうと、「ああ、もうちょっと踊りたかったのに～」って気分になっちゃう(笑)。

飯田 いろんなアイデアが破綻することなくまとまっている、たぐいまれなソフトだと思いますよ。ほめてばかりでは悔しいので、ちょっとくらいほころびを見つけたいんですけどね。

―― ほころびはないですか？

飯田 いまのところないですねー。圧倒されっぱなしですよ。

―― プレイするとき、「ここ、どうなってんやろ？」みたいな感じでやるんですか？

飯田 デバッグっぽい感じで(笑)。イジワルプレイもしますよ。いつもやられるほうだから、崖っぷちでカメラをグルグル回して、崖にめり込むところを探してみたり…。でも、あまり見つけられません。

―― でも、こんなにスゴイゲームなのに、『ポケモン』のようにバカ売れしてる感じではないんですよね。

飯田 それは、おかしいです！

―― 絵的に「子どもっぽいから」ということで、敬遠する人も結構いるようで…。飯田さんはおいくつでしたっけ？

飯田 34歳です。

―― 34歳で妻子持ちの立場からみて、このゲームはどうですか？

飯田 最高！ 決して幼稚だとは思わないですね。

―― そうなんですよね。「千と千尋の神隠し」のように、大人から子どもまで楽しめる作品になってると思うんです。

飯田 ニンテンドードリームでも話題になってましたけど、ゲームキューブが「お子さま向けハード」というレッテルが貼られてしまってる弊害があるかもしれませんね。お子さま向けというのは、決してネガティブなことではないと思うんですが、その先入観のせいで『風のタクト』を敬遠している人がいるとしたら、ちょっと何とかしたいなあと思います。僕が具体的にできることはあまりないような気もしますが、そういう気持ちだけはあるので、何かをがんばりますよ。何だろう…。あ、そういう先入観を打ち砕くようなゲームをガンガンつくりたいですね。でも『風のタクト』は最終的にはいくと思いますよ。口コミの力も大きいし、何よりもいいゲームだし…。

―― 任天堂ソフトは長く売れますしね(笑)。

飯田 僕、「子ども向け」の記事を読んで、そのレッテルをはがすにはどうしたらいいか考えたんですよ。確かにいまは子ども向けです。でも、その子どもを大人にすればいいじゃないかって。だから、その「子どもを大人にするコーナー」を連載したいなあって(笑)。

―― ああ、それはいいかも(笑)。

飯田さんの新作は「逆さまゼルダ」みたいな感じ？

―― ところで飯田さんは、次の企画のためにもう動いてるんでしょ？

飯田 えーと、まあ、色々なことを考えてますけど…。まだ、何も決定していないのでこの話題は…。

―― やっぱり、忙しくて『風のタクト』をゆっくりプレイできてないんですよね。で、どのハードなんですか？

飯田 うぐぅ、うぐぅ…。

―― (笑)。もともと飯田さんはゲームボーイでソフトをつくることに興味がないと言ってましたよね。

飯田 いや、なくもないですが…。うぐぅ、うぐぅ…。

―― としたら、やっぱり…(笑)。

飯田 僕はゲームキューブが好きですよ！ これだけははっきり言えます！ 大好きです！

―― 新作はいつごろ明らかになると思ったらいいですか？

飯田 そういう段階になったら白状します！ 今はまだ…。

―― 『巨人のドシン2』ではないわけですよね。

飯田 『ドシン』の続編は作りたいけど、いまの興味はちょっと違う感じで…。

―― まったく違うアイデアで…？

飯田 そうですね。まだ本当に漠然としてますが、企画書とかでは絶対に伝わらない…、ちょっとありえないくらいのおかしなゲームを作りたいです。いまはその想いだけが先行してしまって、アイデアがなかなかまとまらなくて…。ま、そんなところです。そういうアプローチで結果的にゲームキューブの世界に貢献できればなあ、と。

―― ハードのユーザー層を広げたいと。

飯田 『風のタクト』は最高だし、これはもう宝です。人類の宝！ 僕にとって目標のひとつです。でも、率直にマネすることは絶対にできませんから。僕がやっていくのは『ゼルダ』を目指しながらも、スタッフの人数は少ない、体調は常に不調、チームワークも悪い、というダメ要素によって、どんどん『ゼルダ』的なものからズレていってしまうというスリル感をフルに生かして…、それでいて誠実という、そんなゲームを作りたいですね。ま、簡単に言うと「逆さまゼルダ」みたいな感じです。よくわからないですけど(笑)。

―― (笑)。『風のタクト』でゲームキューブを買ったユーザーもいると思いますので、『巨人のドシン』のPRも。

飯田 あー、そういう人は急いで『ドシン』をやってください(笑)。人生を攻略するヒントが満載ですから！

―― 写真も3点しか撮れなかったのが、メモリーカード251が出たので、たくさん撮れるようになったんでしょ？

飯田 そうですね。対応しててよかった(笑)。

―― 今年、期待しているソフトはありますか？

飯田 須田剛一さんの『キラー7』です。デモ映像を見たんですが、かなり楽しみ。須田さんとは共通する趣味が多くて。ロックとかプロレスとか。いつも気にしてるクリエイターの1人なんです。

―― 『キラー7』はどんなゲームになるかわからないところが魅力で…。

飯田 そこがワクワクしますよね。今回、カプコンが発表したタイトルはどれも魅力的ですよね。まさに出血大サービスですよね。本当に血を流しながらゲームをつくってる感じがしますよね。ゲームの中でも血が出ますし(笑)。この熱意にはなんとか応えたいな～。同じ「ゲームキューブ愛」を持つ者として。

―― そのような愛には、みんなで買って、支えていきたいですね。

飯田 僕、最近ワクワクしたのがiPodなんです。で、ゲームキューブもそのようなワクワク感があるんですよね。ソフトも充実してるし。読者のみなさんに言いたいことは、みんなわかってることだと思うので、『ゼルダ』のよさをいまさら説明するつもりはないですけど、「友だちにどんどん勧めようよ」って。いいものなんだから。僕は5人にゲームキューブを買わせますからね(笑)。やっぱりいいものって応援したくなるのが人情ですからね。『ゼルダ』って誰がやっても面白いと思うんです。そんなゲームって、最近なかったですからね。

飯田さんが手にしてるのがiPod.数千曲もの音楽を持ち運ぶことのできる携帯プレイヤーなのだ

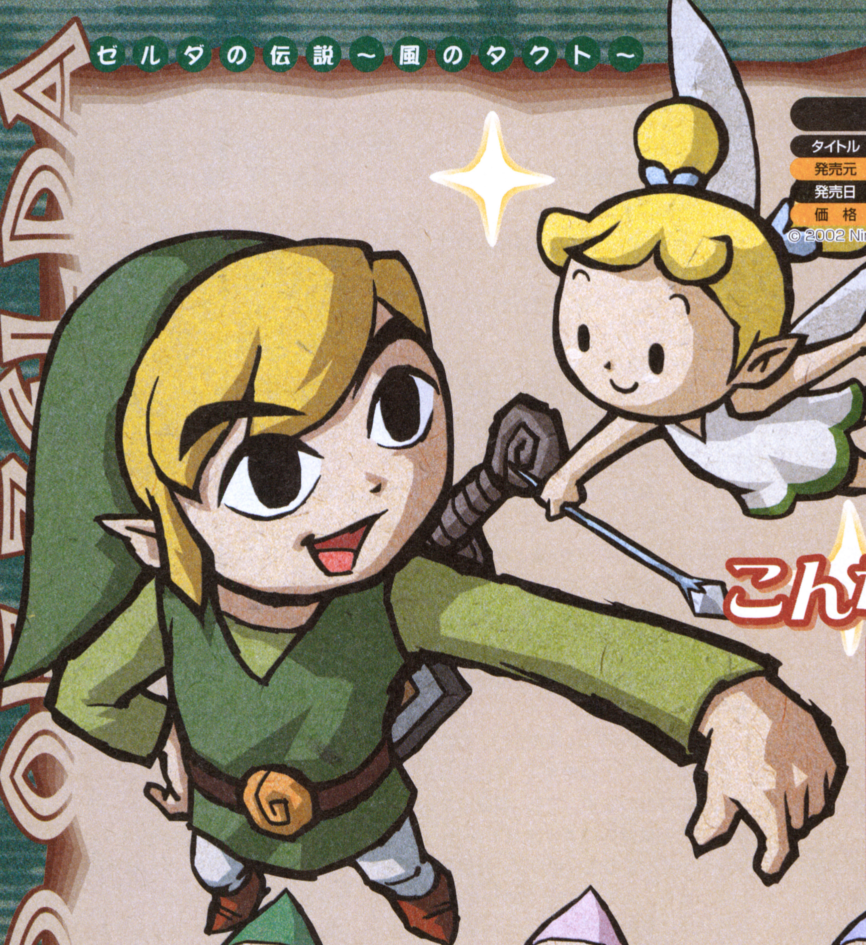
『巨人のドシン』で『風のタクト』の島々をつくってみては？ 飯田さんのサイン入りソフトを読者のみなさんにプレゼント！（5ページを見てね）

飯田和敏さん『風のタクト』を語る！

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ゼルダの伝説 風のタクト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用（※2人協力プレイ可能）
発売日	12月13日より発売中	メモリーカード	12ブロック
価　格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

© 2002 Nintendo

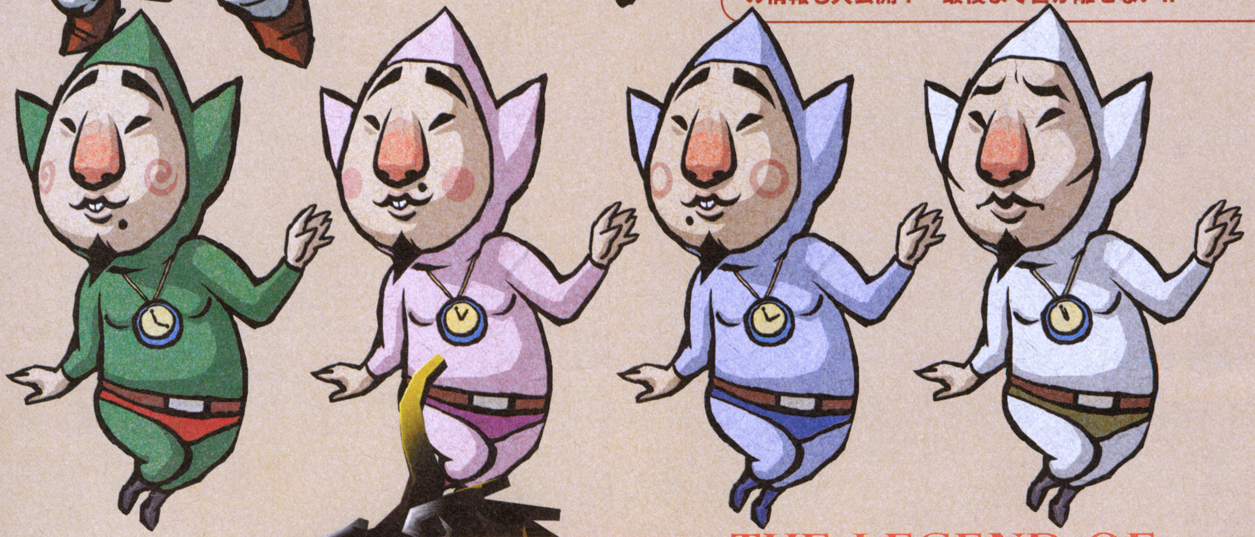
※2人プレイの場合、GBAとGC-GBAケーブルが別途必要です。



冒険も楽しいけど、こんな楽しみ方もアリ!!

今回は、前回までとはちょっと趣向を変えて、本作のいろんな楽しみ方を紹介しよう。まずは、チンクルにまつわる情報だ。チンクルシーバーに隠された秘密や、「青チンクル」のナゾなど、本作をちがう角度から楽しむための情報を紹介していくぞ。

さらに、読者から届いたドリテクや、GBA版ゼルダの情報も大公開！　最後まで目が離せない!!



THE LEGEND OF ZELDA®

ゼルダの伝説 風のタクト

ネタバレ注意

※今回の情報の内容は、具体的な攻略ヒントを含んでいます。自分の力だけでゲームをクリアしたい人はご注意ください！

今回の新たな攻略範囲

氷山島

チンクルのヒミツ

チンクルと一緒に、いろんなイベントを体験しよう！

GBAをつないでチンクルを呼び出しておくと、冒険のヒントを教えてくれたり、アイテムでサポートをしてくれたりしてとっても便利。しかも、プロロ島やタウラ島など特定の場所では、専用のイベントまで発生するのだ！

タウラ島でチンクルとの行動に慣れよう！

初めてチンクルシーバーを使う場合は、タウラ島で使うといいだろう。タウラ島でのイベントは、簡単なチュートリアルをかねているからだ。

GBAの画面に現れる、チンクルの指令を最後までこなしていけば、一通りの操作は覚えられるはずだ。また、バクダン屋の南にある小島でチンクルボムを使うと、10ルピーが入ったツボが出現するのだ。

⬆タウラ島にある3つのベンチを探すとき、最後のベンチだけは自力で探す必要がある。最後のベンチは、写し絵の館の近くだ

プロロ島にナックルが登場！

プロロ島の砂浜では、なんとチンクルの弟のナックルが出現。彼と出会うと、ナックルが指定する4か所を探し出すイベントが始まる。探す場所は、下の写真を参考にしよう。

イベントをクリアすると、おさがりのチンクルシーバーがゲットできる。これはGBA画面で万能エサ・矢・バクダンがいつでも買えるアイテムだ。

⬆チンクルとナックル、衝撃の再会。ここでイベントをクリアすると、ゲームキューブ側でチンクル島に行けばナックルが現れる

ヨウセイさんの露天ブロ

だれもおりないハシゴ

一番高い場所の大きな石

つり橋の真下に飛び降り

チンクルのアイテムが安くなる！

魔獣島1Fにあるナベの中に入ると、チンケル各種の値段を半額にしてくれる。また、しあわせ教室の布の屋根に乗ると、チンクルホバー・チンクルシールド・クルリンパの値段が10ルピー安くなるのだ。

どちらも簡単な条件なので、ぜひ行って安くしてもらおう。

⬆ナベは魔獣島の1Fにある。ここに入るだけで3種類のチンケルがすべて半額に。ナベの中には、やや入りにくいようだ

⬆布の屋根には、ここからジャンプすると乗ることができる。これで3つのアイテムの値段を10ルピー安くしてもらえる

クルリンパって何が起こるの？

クルリンパを使うと、下の表にある効果のうちの1つが、ランダムで発生する。ただし、4の効果はチンクル島のチンクルタワーにのぼった時点で追加されるようになっている。2以外は、どれが選択されても有効な効果ばかり。試しに使ってみる価値はあるぞ！

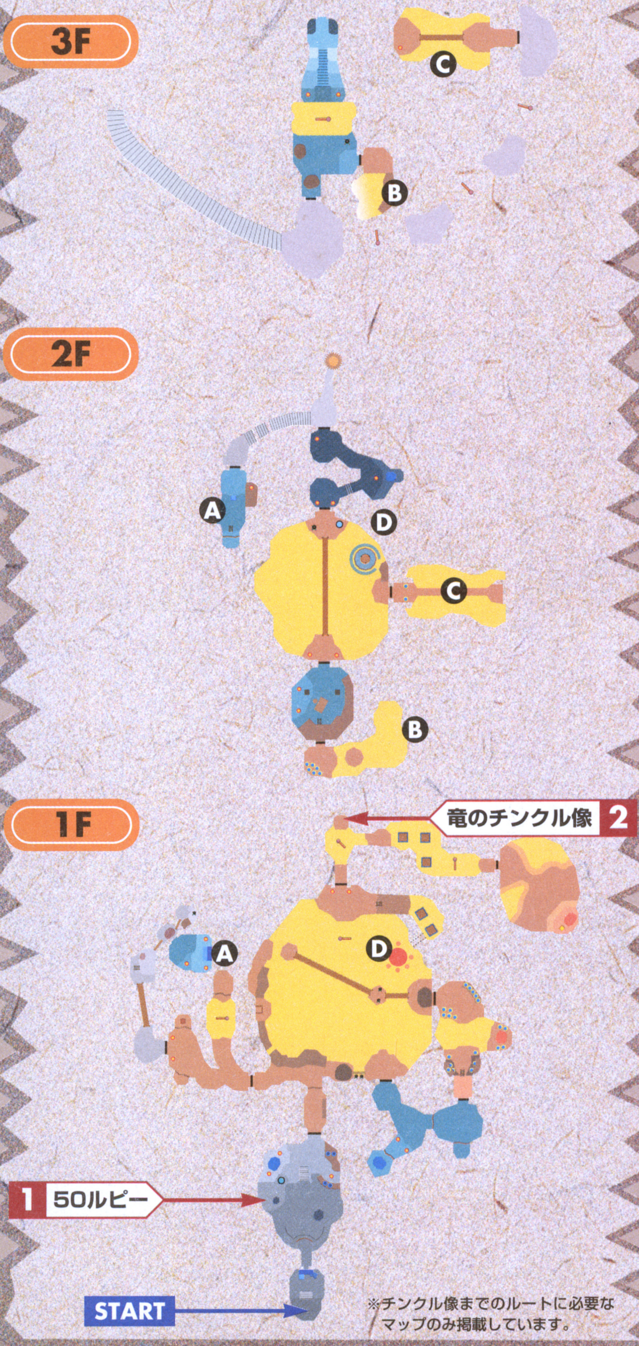
クルリンパの効果	
1	今日の運勢「中吉」チンケルブルーを使ってくれる。
2	今日の運勢「大凶」ルピーが減るだけで何も起きない。
3	チンクルシールドの効果が20秒間続く。
4	チンクルシールドとチンクルホバーの効果が10秒間続く。

チンクル像を探せ！

ダンジョンにはチンクルにしか見つけられない宝があった！

実はダンジョン内には、チンクルにしか発見できないルピーなどが隠されているのだ！
しかも、隠されているのはそれだけではない。なんとチンクル像という特別なアイテムが、
各ダンジョンに1体ずつ設置されていた！　その場所を紹介していこう！

竜の山のほこらマップ



※チンクル像までのルートに必要なマップのみ掲載しています。

チンクル像への道のり

1 ある男のメッセージ

このダンジョンには、特定の場所にメッセージが残されている。メッセージにある条件をすべて満たしている部屋でチンクルボムを使うと、50ルピーがゲットできる。マップ内をチンクルカーソルで調べよう。

⬆隠されたメッセージはGBAの画面で確認。メッセージ内で、赤く表示されている内容を満たしている部屋にルピーが隠されている。メッセージを発見したら内容を覚えておこう

⬆メッセージの条件を満たしているのは、ダンジョンの入り口の部屋。ここでチンクルボムを使うとルピーが出現する

2 何もないところに…

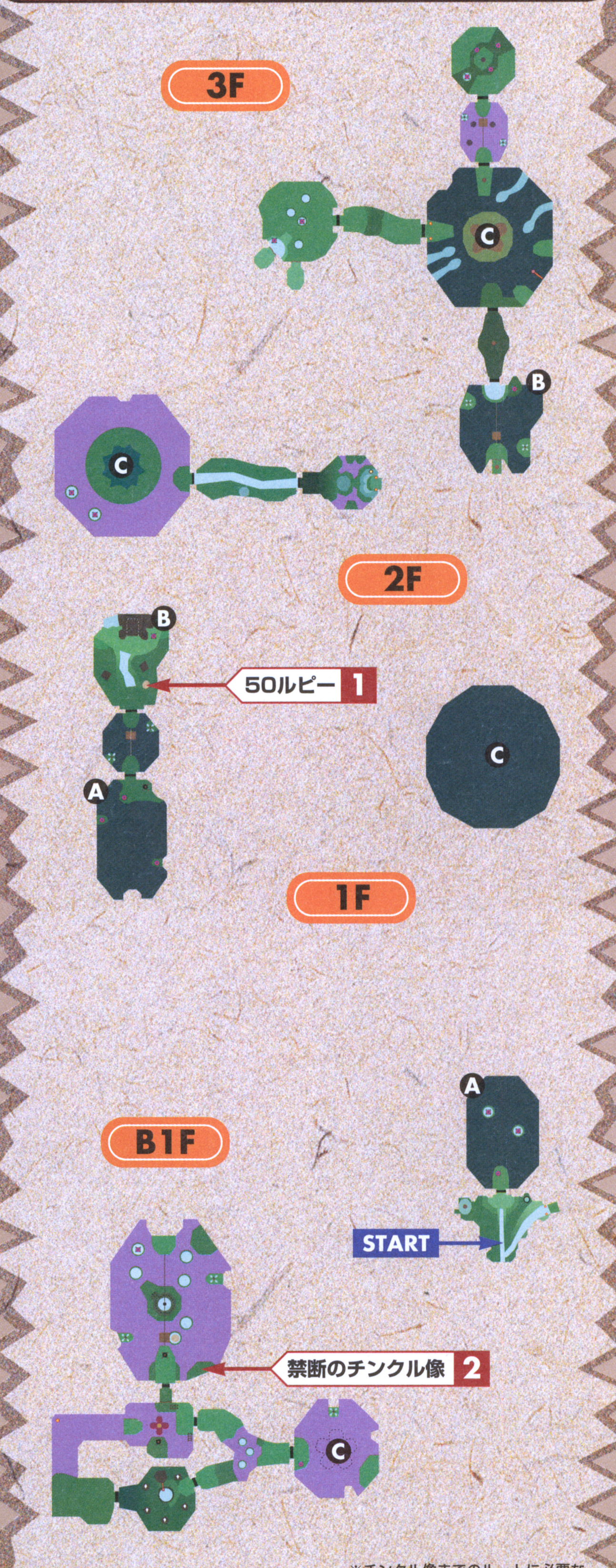
カギつめロープのポイントがある1Fの奥の部屋には、何もない足場がある。

この足場にチンクルボムを使うと、なんと宝箱が出現。中には竜のチンクル像というアイテムが入っている。ゲットしたチンクル像は、GBAのアイテム画面で確認が可能。チンクル像は全部で5種類存在するようだぞ。

⬆何の仕掛けもないただの足場。しかし、チンクルに調べてもらうと隠された宝があるらしい。チンクルボムを使ってみよう

⬅チンクル像は、ナックルが作った作品。ゲットするとチンクルは喜ぶけど、リンクはなんだか嫌がっているようだ（?）

禁断の森マップ



※チンクル像までのルートに必要なマップのみ掲載しています。

チンクル像への道のり

1 テトラからのお宝情報

ダンジョン内の特定の場所へたどり着くと、GBAにテトラから通信が入る。竜の山のほこらと同様に、この通信の内容をヒントにして、ルピーを探してみよう。ここに隠されているのも、やはり50ルピーだ。

⬆急にテトラからの通信が入る。なんとテトラたちも、チンクルが描いたマップにお世話になっているらしいのだ。場所によっては、ゴンゾからの通信も入ってくるぞ

⬆正解は、2Fの部屋。ルピーは落ち葉の辺りに隠されているが、チンクルボムを使わないと発見できないのだ

2 部屋のすみにある足場

禁断のチンクル像は、B1Fの最も大きな部屋に隠されている。

目標の部屋に入ったら、右側に見える足場にチンクルボムを使おう。宝箱が出現するはずだ。この足場は部屋のすみにあるので、見落としてしまいがちだ。お宝探しには、細心の注意が必要だ、ということを忘れずに！

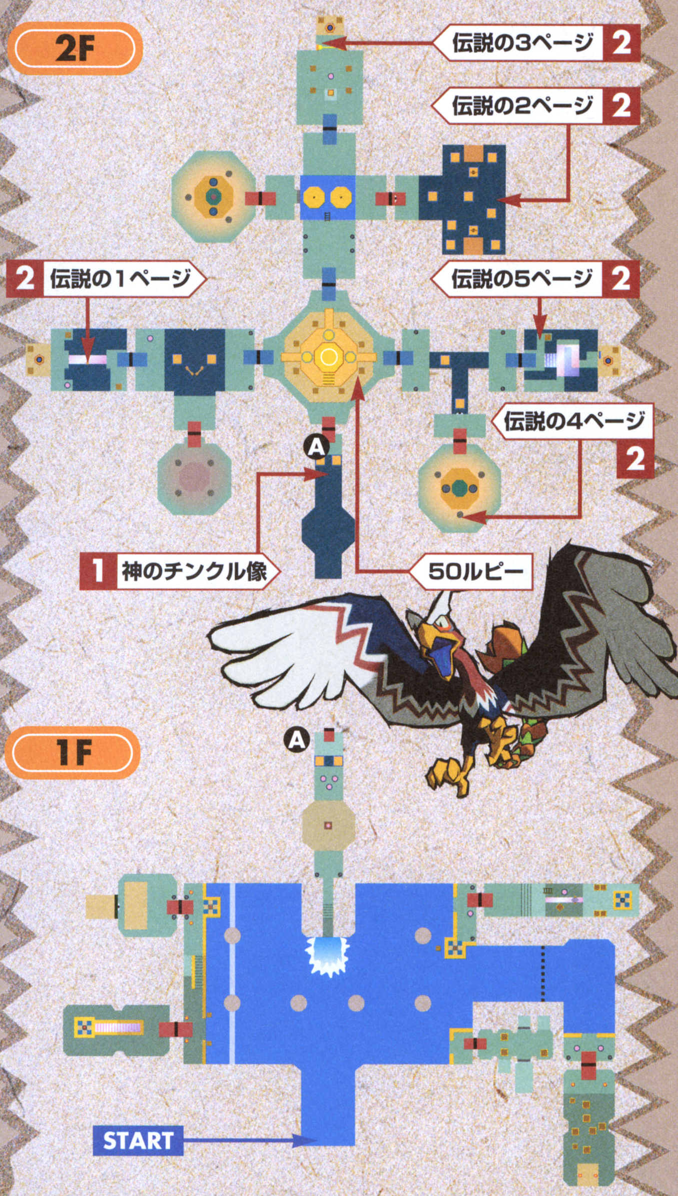
⬆GBA側のチンクルカーソルに注目。チンクルが反応した場所には必ず何かがある。GBAの画面もよく見るようにしよう

ボス部屋に入ろうとすると…

すでにダンジョンのボスを倒してしまっている人も、チンクルを呼び出してボス部屋の前へ行ってみよう。チンクルは、どのダンジョンでもいろいろな言い訳をして決してボス部屋へ入ろうとしない。言い訳はダンジョンごとに違っているので、それぞれで試してみよう。GBA画面では、チンクルの必死の演技が楽しめるぞ！

⬆ボス部屋に近づいとたん、チンクルはありがちな言い訳でボス部屋へ入るのを拒否(笑)。とにかくおもしろいので、必見！

神の塔マップ



※チンクル像までのルートに必要なマップのみ掲載しています。

2 ナゾのページを発見

神の塔2Fには、チンクル像のほかに伝説のページが5枚隠されている。

特定の場所に近づくと、チンクルカーソルが反応する。その場所にリンクを移動させるとゲットできるのだ。場所によってはダメージ覚悟で向かわないとゲットできないページもある。写真を参考にしてすべてそろえよう。

伝説の1ページ

⬆カギつめロープのポイントの真上にある。カギつめロープを引っかけたら、上までのぼっていこう。ゲットしたらGBAで確認

伝説の2ページ

⬆空中に隠されているのだが、動く足場もその位置までは移動しない。チンクルカーソルを足元に戻し、ダメージ覚悟でジャンプしよう

伝説の3ページ

⬆ビームを出す仕掛けの上に隠されている。部屋の中央にあるブロックの上から、デクの葉を使ってゲットしよう

伝説の4ページ

⬆部屋にある柱の近くに反応があるが、柱の上にあるのではない。ハンマーやバクダンで柱を壊してから、その位置に移動するのだ

伝説の5ページ

⬆細い足場の端、石像のとなりに隠されている。5枚の中では、最も簡単にゲットできるページだろう。特に注意することもない

伝説のページをゲットしたら

伝説のページをゲットしたら、GBAで2F中央の部屋の柱を調べよう。するとチンクルの伝説が読めるようになる。ただし、外に出るとなくなってしまい、隠し場所に再びセットされるようになっているのだ。

⬆この伝説は、オープニングで語られる伝説のパロディとなっている。5枚で話が完結するので、すべてゲットしてから読んでみよう

⬆ほかのダンジョンのようなヒントはないが、ここにも50ルピーが隠されている。ルピーが少なければゲットしておこう

チンクル像への道のり

1 宙に浮いた足場

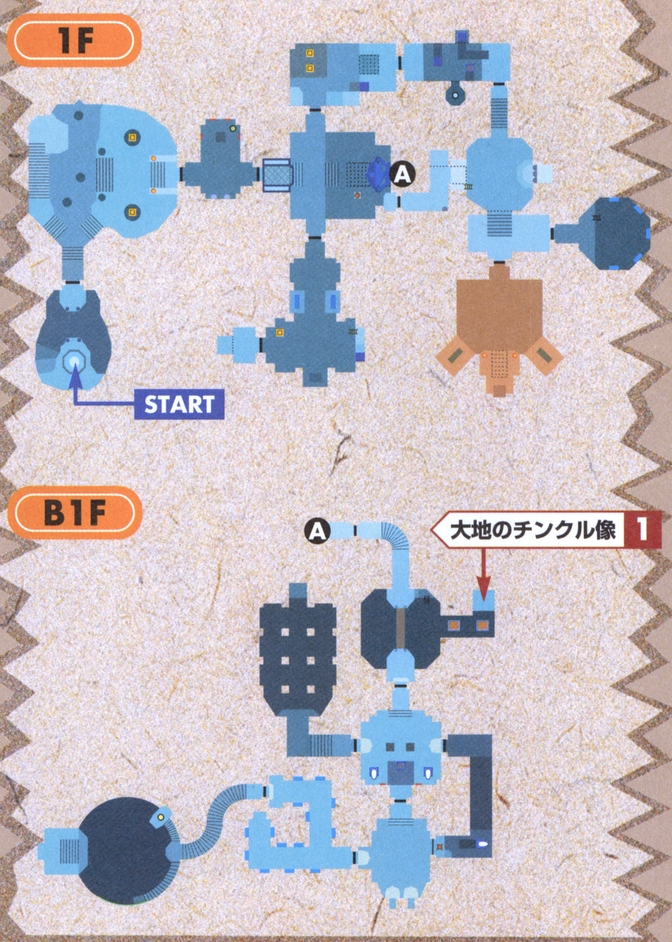
ここでは、動く足場を利用して2Fへ向かうことになる。2Fの天井近くには、宙に浮いたまま動かない足場があるはずだ。この足場にチンクルボムを使うと、神のチンクル像が入った宝箱が出現するぞ。

足場はせまいので、飛び移るのは宝箱を出現させてからにしよう。

⬆動く足場のさらに上に、動かない足場がある。攻略上は重要な足場ではないが、実はここに宝箱が隠されていたのだ

THE LEGEND OF ZELDA

大地の神殿マップ



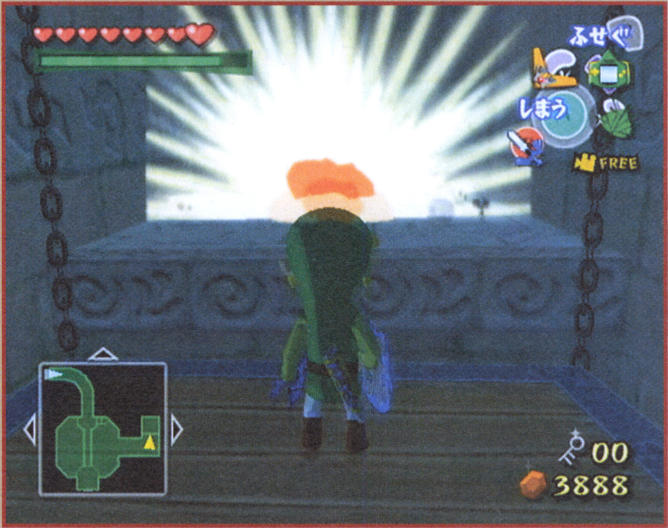
チンクル像への道のり

1 足場にチンクルボム！

このダンジョンのB1Fに大地のチンクル像が隠されている。部屋は青バブルやフロアマスターがいて多少やっかい。目的の場所へは、デクの葉を使って飛んでいこう。

鎖でつるされた足場の先に、ツボやガイコツしかない足場がある。そこで、チンクルボムを使うのだ。

⬆B1Fの部屋に着いたら、橋を渡らずに手前の足場からデクの葉を使おう。これなら青バブルに気づかれずに移動できる



⬆ツボとガイコツしかないように見えるが、ガイコツには赤バブルがまぎれている。飛び移る前にチンクルボムを使えば、赤バブルを倒しつつ宝箱も出現させられて一石二鳥だ

チンクル像はチンクル島に飾られる！

ゲットしたチンクル像は、GBAのアイテム画面には表示されるが、リンクのアイテム画面には表示されない。しかし、チンクル島に行ってみると、ゲットしたチンクル像が並べられているのだ。

ここでチンクルタワーを回しているアンクルに話しかけると、ゲットしたチンクル像1体につき50ルピーのお礼がもらえる。また、チンクル像は持ち上げることが可能。だからといって、つい海に投げ捨てたりチンクル像に何度も攻撃したりしていると、やがてGBAのチンクルが怒りだし、チンクルボムで攻撃されてしまうのだ。この攻撃は絶対にかわせないぞ。

⬆チンクル島には、ゲットしたチンクル像が置かれている。プロロ島のイベントをクリアすると、ここにナックルもいるのだ

⬆アンクルに話しかけると、チンクル像1体につき50ルピーがもらえる。今回は4体ゲットしたので、合計で200ルピーをゲットだ

⬆見つけてきたチンクル像を海の中へ！　2体投げたところで、チンクルからチンクルボムで攻撃される。投げたチンクル像は、もう一度ここへ来ると復活しているので問題ナシ

2つの島を速攻クリア！

タイムリミットは5分、最速クリアを目指してみよう！

マグマの吹き出す火山島と冷気が周囲を取り囲む氷山島は、上陸してアイテムをゲットするまでに制限時間（5分）が設定されている。普通に攻略するだけなら、やや余裕のある時間だ。しかし、どうせ時間をカウントされるのならば、タイムアタックに挑戦してみよう！

火山島 速攻クリアのポイント！

編集部最速クリアタイム
残り4分05秒08

火山島の頂上から吹き出るマグマを氷の矢で凍らせて、タイムアタック開始！　まずは、入り口がある頂上へ。途中、道が南側と西側に分かれているが、正解は南側の道。歩く距離が長い場所は回転アタックで時間を短縮だ。

島の内部はマグマだらけなので、浮いている足場を渡って奥へ進む。デクの葉で、遠くの足場を狙うのも有効だ。

奥にいる2体のマグテイルは特殊攻撃で素早く倒し、奥へ進んで宝箱が出現したら、すぐに宝箱を開けよう。

ポイント1 迷わず山頂へ急げ！

⬆マグマを凍らせるときは、すぐに上陸できるように北側から狙おう。船から下りるときは、デクの葉を使って上陸するのがベスト

ポイント2 はりつかずに空を飛べ！

⬆はりつきで進む場所は、普通に進むとどうしても時間がかかる。風向きを北にあわせ、デクの葉を使えば一気に時間が短縮される

⬆マグテイルは、特殊攻撃を使えば一撃で倒すことが可能。自分から相手に接近して攻撃態勢をとらせ（上の写真）、特殊攻撃ができる状態を自分で作り出すのだ！

氷山島 速攻クリアのポイント！

編集部最速クリアタイム
残り4分23秒61

➡凍っている敵を全滅させて、100ルピーをゲット

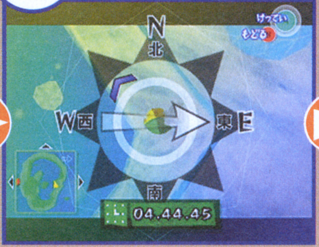
氷山島をおおう冷気を消すには、炎の矢を使おう。島の南西から上陸すると、足場は氷なので滑ってしまう。この滑る足場がやっかいなので、操作には特に気をつけたい。下の写真のように、デクの葉を使ったショートカットを決めて、時間の短縮をはかろう。

島の内部では、突風が吹く道を回転アタックで突破。成功したら宝箱を開けて終了だ。また、突風の奥には秘密の入り口がある。中の敵を全滅させると、100ルピーがゲットできるのだ。

ポイント1 島の南側からスタート！

⬆冷気を消すのは、島の南西がおすすめ。ここで風向きを南東にしてデクの葉を使い、前方にある細い道に飛んでいこう

ポイント2 滑ったらタクト！



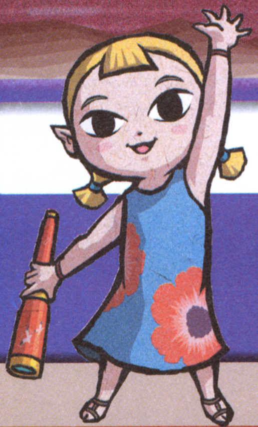
⬆細い道で滑って下へ落ちそうになったら、すかさず風のタクトを使おう。滑るのを止められる。ついでに風向きを変えてしまおう

ポイント3 デクの葉でジャンプ！

⬆風向きは北西へ変更。細い道を駆け抜けて、前方に見える足場へデクの葉で向かえば、内部への入り口は目の前だ

ポイント4 回転アタックがカギだ！

⬆島の内部には、突風が吹く道がある。歩いて進むと吹き飛ばされるが、道の奥に向かって回転アタックをすると、なんとか通れるのだ



敵の動きもオモシロイ！

リンクだけでなく、敵の動きも必見だ！

ゲームキューブの優れた性能で、リンクはその表情を含めて、実に細かいアクションを見せてくれる。だが、動きの細かさに関しては敵も決して負けてはいない。リンクと同じように、敵も状況によって様々なアクションを見せてくれるのだ！

⬆モリブリンに気づかれないように後ろから近づき、お尻を剣で攻撃してみよう。するとしばらくの間、お尻を押さえながら周りを飛び跳ねるのだ！

モリブリン

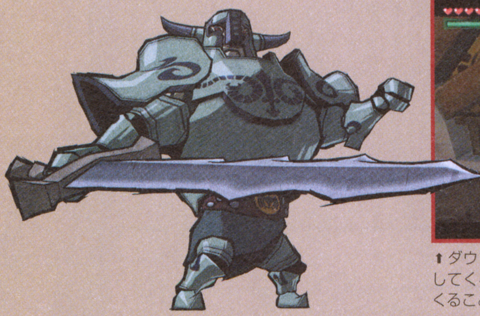
多くの敵の中でも、もっとも多彩なアクションを見せてくれるモリブリン。

いろいろと攻撃方法を変えることで、モリブリンは常に楽しいアクションをするぞ。そのアクションの一部をここで紹介してみよう。

⬆モリブリンは、ドクロの首飾りをつけている。カギつめロープでこれを奪うと、とてもおどろいたような顔をする

⬆ブーメランで攻撃すると、ダメージは与えられないが、少しの間気絶する。気絶中は上を向いて、頭に星がまわっているのだ

タートナック



⬆ダウンして剣を手放すと、主に素手で攻撃してくるタートナック。回し蹴りで攻撃してくることもあり、体術が得意なのだ！

氷の矢で攻撃すると…

⬅敵を氷の矢で攻撃すると、大半の敵はこのように凍ってしまう。まるで氷の彫刻のようでとてもキレイ（笑）

フロアマスター

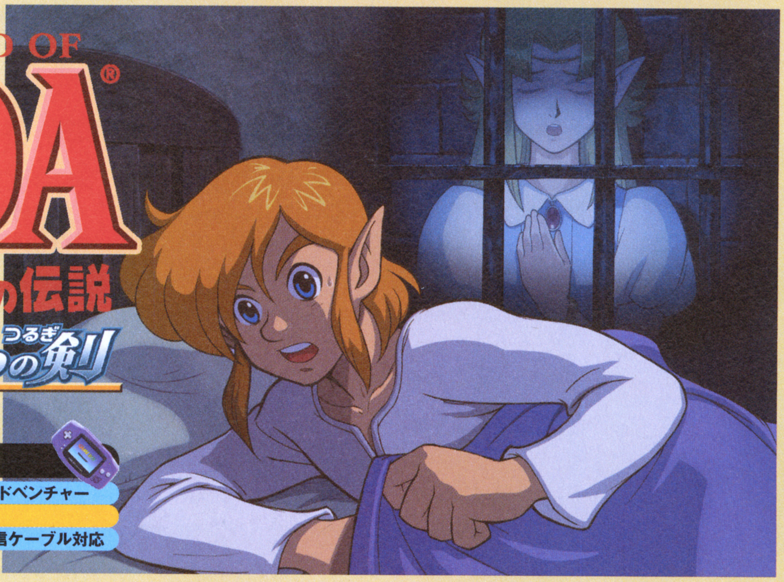
⬆フロアマスターは､なかなか倒しにくい強敵。こいつをハンマーで攻撃すると､こうなる(笑)。ボコババも同様につぶれてしまうのだ

プチブリン

⬆集団で襲いかかってくるプチブリンは、ハンマーで地面をたたくと衝撃で動きが止まる。チュチュやグースなども同様だ

キミも『ゼルダ』のいろんな楽しみ方を探してみるべし！

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 神々のトライフォース＆4つの剣



⬅家で寝ていたリンクが、ゼルダ姫の声に気づき、起きあがるシーン。スーパーファミコン版をプレイした人には、とっても懐かしいイメージがあるでしょ？

GBアドバンス			
タイトル	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人
発売日	3月	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	価格未定		

キャラクターイラスト大公開!!

神々のトライフォース

今回紹介するのは、リンク、ゼルダ姫、アグニム。『風のタクト』とは雰囲気の異なる、リアルな絵柄が印象的なイラストだ。

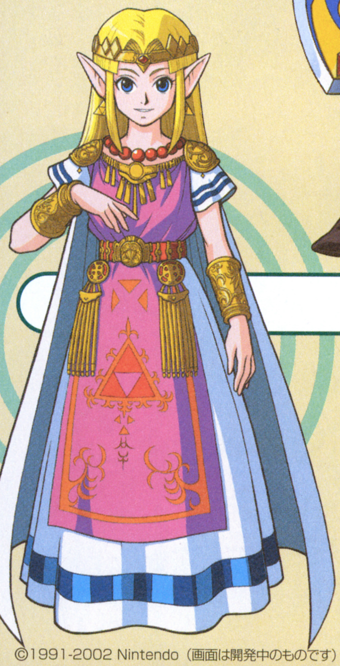
リンク

剣を構えるりりしいリンク。リアルな絵柄は、スーパーファミコン版『神々のトライフォース』のイラストのイメージに近くて、なんだか懐かしさを感じさせる。弓矢やブーメランなども駆使して、戦闘や数々の謎解きに挑むのだ。

……リンクとゼルダ姫の遭遇……

…ある夜、リンクは女の子の不思議な呼び声で目を覚ます。雨の降りしきる夜の闇の中、お城へと向かうリンク。城の中にいた敵と戦い、やがてリンクは捕らわれていた女の子、そう、ゼルダ姫と出会うことに！

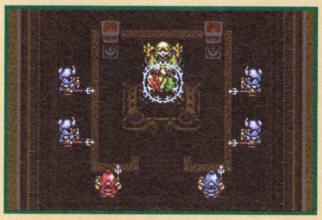
ゼルダ姫



美しい衣装に身を包み、優しく微笑むゼルダ姫。アグニムによって囚われの身となっていたところをリンクに救われ、そしてリンクと共に大いなる物語の主役として活躍する。

アグニム

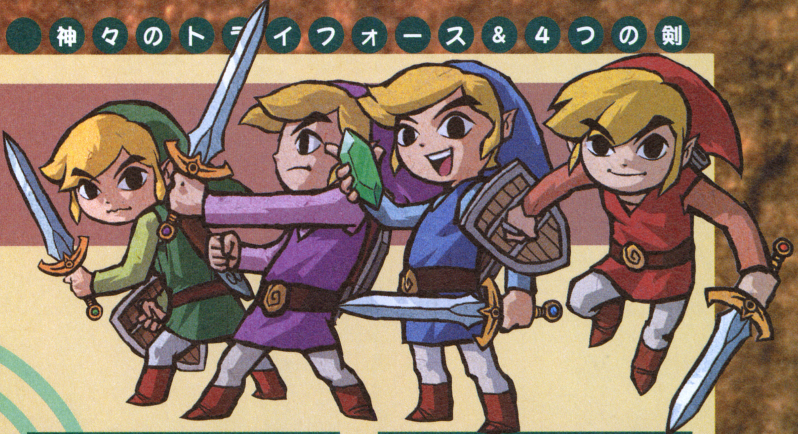
ゼルダ姫を亡き者にしようとする、謎の司祭。『神々のトライフォース』の悪い方の主役だ。下の写真は、アグニムが生け贄を捧げようとしているところなのか？　とにかく、リンクの倒すべき相手はこいつだ！



©1991-2002 Nintendo（画面は開発中のものです）

4つの剣

『4つの剣』のイラストは、なんと『風のタクト』とそっくりなイメージ。これまたとってもいい感じ！

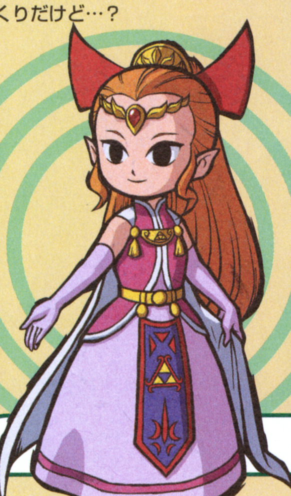


リンク

『4つの剣』では、伝説の剣「フォーソード」の力によって分身した4人（もとは1人ね）のリンクが登場するのだ。見た目は『風のタクト』のリンクにそっくりだけど…？

↑4人で協力して、燭台に火を灯す、の図。そう、協力することが大事なのだ

↑でも、謎解きがすんで敵を倒したら…ルピー争奪戦の始まりだ！　これもまた楽しい！



グフー（右参照）にさらわれるこのゼルダ姫を救うのが『4つの剣』の目的だ。こちらのゼルダ姫は、『風のタクト』のゼルダ姫と雰囲気は似てるけど、衣装や髪型は違ってるぞ。

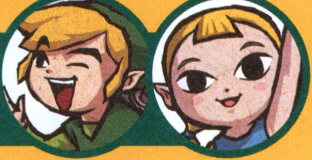
ゼルダ姫

グフー

ゼルダ姫を連れ去る、人呼んで「風の魔人」。なぜゼルダ姫をさらったのか、その理由は今のところまだ不明。リンク（たち）は、グフーのいる魔人の神殿を目指して進むのだ。

最後に『タクト』、もういっちょ！

はみだしタクト 読者のドリテク編！



最後に、読者のみなさんから寄せられた『風のタクト』のドリテクを紹介するぞ！　みんな、どうもありがとう!!

「潜って潜って！」　福井県 ヨッシさんより

リンクは水中に入ると、一定時間で陸に上がって息継ぎをしないと、おぼれてしまう。でも、桟橋の下などに入ると、なぜか息継ぎをしたことになるのだ。これで遠泳もへっちゃら…って、沖に出ると桟橋がないので、桟橋の近くで試してみよう！

↑こうやって桟橋の下に入る。画面右下にメーターが表示されていないことに注目！

「海のテーマソングでゴー！」　岐阜県 かりんさんより

ヒョイの実を使い、カモメになって島から海に出ると、BGMが海のテーマソングに切り替わる。そこでリンクに戻ると、島に入ってもずっと海のテーマソングが流れっぱなしになるのだ！　オモシロイぞ！

↑例えば、竜の島でヒョイの実を使って島を離れてみよう。そして途中でリンクに戻るのだ

↑島に戻っても、なぜかBGMは（見えないけど…）海のテーマソングのままなのだ

「字、書いてみました」　東京都 クロさんより

これは完全なアイデアの勝利！　さめ島の秘密の入り口に入り、その中で敵の武器を並べて「ニンドリ」と「任天堂」の文字を作ってくれました。写真まで送ってくれちゃって…クロさん、本当にありがとう！

↑こちらが「ニンドリ」。リンクと比べると、文字が結構大きいのが分かるでしょ？

↑そして力作「任天堂」！　「堂のパーツが足りないのはご愛敬…」とのことでした！

リンク ナムコの

ナムコの格闘アクション『ソウルキャリバーII（以下SCII）』に、なんと我らのヒーロー、リンクが参戦！ 今回は、この仰天情報をお届けするぞ。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ソウルキャリバーII
発売元	ナムコ
発売日	3月27日
価格	6800円
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	ブロック数未定

リンクの演舞

➡タイのアユタヤ王朝離宮でリンクが剣舞の冴えを見せる…！『SC』シリーズではおなじみの演舞を、リンクが行う新鮮さ。突き、払い、回転…滑らかな動きを見せるマスターソードの斬光が、格闘ゲーム上におけるリンクの実力を期待させる！

魂に導かれし新たな戦士 時空を越えて、ハイラルより現る！

©NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character©2003 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration©2003 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved.

武器格闘ACTに参戦!

マスターソードを使った剣技で剣士、侍、魔物らに挑む!!

『ゼルダの伝説』や『大乱闘スマッシュブラザーズ』で活躍したリンクがなんとナムコのゲームに初参戦！ 画面を見る限りでは、下突きや三段斬りといった剣撃に、弓矢やブーメランといった飛び道具を使い、まるで『スマブラDX』のアクションのようだ。このリンクが、『SCⅡ』のキャラである御剣やキリクら熟練の戦士たちとどんな戦いを繰り広げるのか、今から楽しみだ！

⬆任天堂の人気キャラが、ナムコキャラと格闘対戦！ 中世の世界観のなかで、リンクがどんな物語をたどるのかも気になるところだろう

⬆巨体を誇るアスタロスに、弓矢を放つリンク。相手はやりにくそうだ

ACTION
スマブラ的剣技(?)は健在!

今回画面で確認できたリンクのアクションのなかで、『スマブラDX』と似たようなモーションを持つものがいくつかあった。上突き、下突き、回転斬り、三段斬りの4つがそう。これらは『SCⅡ』でもリンクにとって頼りになる技となってくれるハズ！ ちなみに『SCⅡ』の各キャラは100以上の技を持つ。リンクにも数々の新技が追加されることだろう。

回転斬り
⬆回転しながら横切りを繰り出す。攻撃範囲が広そうだ

下突き
⬇リンクの剣技の代名詞。大ダメージが期待できる

弓矢
⬇正面方向に矢を放つ。遠距離での牽制用の技だろう

ブーメラン
⬆弧を描いて飛ぶブーメラン。やはり遠距離での牽制用か？

WEAPON
豊富な飛び道具で勝負

リンクの武器といえばご存知マスターソードだが、左の画面では、『スマブラDX』でおなじみの弓矢とブーメランも使っている。ちなみに『SCⅡ』で飛び道具を持ったキャラはリンクが初めて。リンクは意外にも遠距離戦を得意とするキャラなのか…？ しかも、写真はないが爆弾まで使えるらしい。かなりテクニカルなキャラになりそうだ。

歴史に選ばれて人は戦士となり 歴史に刻まれて戦士は英雄となる

14世紀ごろの吟遊詩人歌

Kilik
キリク

武器：棍。真行山臨勝寺の武僧。己の体に巣くう邪気と、邪剣・ソウルエッジの邪気を払うために旅立つ。

Xianghua
シャンファ

武器：中華剣。元は中国皇帝の親衛隊。世に悪意を広める邪剣を破壊するべく旅立つ。

Maxi
マキシ

武器：ヌンチャク。気ままな旅を続ける琉球の海賊だったが、仲間をアスタロスに殺され、復讐を誓う。

剣を使った3次元の攻防が熱い 武器格闘ACTの雄『SCⅡ』とは？

武器格闘ACT『SCⅡ』最大の特徴は、フィールドを自由に動ける8WAY-RUN。縦斬りを横移動で避けて反撃するなど、空間を自由に使った攻防が奥深い戦略を生み出すのだ。

➡8WAY-RUNや相手の攻撃を弾くガードインパクトなど、本作独自のシステムが豊富に用意されている

⬆縦斬りは横斬りに強く、横斬りは避け移動に強く、避け移動は縦斬りに強い。この3すくみが、本作の対戦を奥深くしているのだ。相手の行動を読んだアクションが求められる！

Mitsurugi
ミツルギ

武器：日本刀。戦国最強の侍。自分の存在を脅かす鉄砲に対抗するべく、最強武器を捜し求める。

Taki
タキ

武器：忍者刀。聖戦士とともに一度は邪剣を破壊した魔物狩り。復活した邪剣を再び破壊に向かう。

Ivy
アイヴィー

武器：蛇腹剣。かつて邪剣に操られた男の娘。邪剣の血を引きながら、その破壊と根絶を誓う。

Talim
タリム

武器：叉刃拐。風を感じる最後の巫女。世界を覆う邪気を感じ、それを鎮めるべく旅に出る。

Raphael
ラファエル

武器：レイピア。権力闘争の果てに没落した貴族。貴族社会を破壊するため、邪剣を捜し歩く。

武器：中華刀。李氏朝鮮の若き青年。「救国の剣」を捜し旅をする。それが邪剣とは知らず…。

Hong Yunsung
ホン・ユンスン

Cassandra
カサンドラ

武器：小剣＆スモールシールド。かつて邪剣を破壊した聖戦士の妹。復活した邪剣の破壊に向かう。

登場キャラは13+2人！ キャラごとにまったく異なる戦闘スタイル

本作に登場するキャラは業務用の13キャラに、リンクとネクリッド（次ページ参照）を追加した全15人。それぞれ剣や斧、中華剣など独自の武器で対戦に挑む。彼らそれぞれが持つ宿命と、その物語にも注目してほしい。

←アーケードモードでは、それぞれの物語が描かれる。

←各キャラのモーションも美しい。剣撃が対戦相手を打ち砕く！

剣技ばかりか…

←近距離戦を得意とする者、トリッキーな動きを見せる者など、それぞれ特徴的な技を持つ

蹴りもアリ!!

➡剣技ばかりではなく、蹴り技も豊富。なかには、武器攻撃よりも蹴りが得意な者も

Nightmare
ナイトメア

武器：大剣。邪剣・ソウルエッジに操られる剣士。一度は倒されるが、完全なる復活をもくろむ。

Voldo
ヴォルド

武器：カタール。地中海に隠された財宝の番人。今は亡き主人の願いをかなえるべく、邪剣を捜す。

Astaroth
アスタロス

武器：巨大な斧。邪剣を求める戦神の使い。邪剣の力を増幅するため、各地で大量殺戮を続ける悪鬼。

歴史と世界を越え、永遠に語り継がれる剣と魂の物語

新キャラクタに新モード!! 家庭用版で追加された新要素の数々!

トッド・マクファーレン氏がキャラデザイン

制作を手がけたマクファーレン氏は、あのスポーンの原作者だ。

リンク以外にも、業務用から追加された新要素は多い。その一つが新キャラクタのネクリッド。デザインはあのトッド・マクファーレン氏（左参照）だ。さらに、家庭用オリジナルのウェポンマスターモードも見逃せない存在だろう。

NEW CARACTER ネクリッド現る!!

15番目の戦士は、新たな魔の者か!?

怪異な容貌を持つ謎の存在…。すべてが謎に包まれたネクリッドについて、現在の段階で語れることは数少ない。写真を見る限りでは、その異形の左腕が彼の武器であり、状況に合わせて形が変わっていることは見てとれるが…。

➡巨大な体格から、アスタロスやナイトメアのようなパワータイプのキャラだと想像される。家庭版『SCⅡ』に新たな旋風を巻き起こすか？

⬅左腕で相手を殴りつけるかのような攻撃。リーチも非常に長そうだ。ただし、細かな動きは苦手そうなイメージがあるが…。詳細は次号以降でハッキリするハズ！

形を変える剣!?　新しい格闘スタイルの出現!

ネクリッドの左腕から生みだされる刃は、状況に応じて形が変わっている。これは、アイヴィーの蛇腹剣のように形を自由に切り替えられるのだろうか？　技に応じて自動的に変わるのかも…。

⬆二刀流のように、2本の剣を持つ。すばやい攻撃が可能なのか？

⬇巨大な1本の剣に。この形態は攻撃力とリーチに優れそうだ

NEW MODE 世界を巡り、幻の武器を得よ!!

「ウェポンマスターモード」

このモードは世界中を旅してバトルを続け、条件を満たすことで新たな武器を手に入れられるというもの。入手した武器は実際に装備可能で、さまざまな武器をコレクションできる。PS版『ソウルエッジ』のエッジマスターモードが思いだされるモードだ。竹刀やレーザーブレード、見えない刀身を持つ剣など、特殊な武器を多数入手できることが予想される。

中世末期の物語
作者不明

緊急企画 『SCⅡ』開発陣一問一答

発売の2ヵ月前にして、リンク登場というビッグニュースを伝えてきたナムコ。任天堂の看板キャラの1人が、ナムコの格闘ゲームに登場する…この仰天ニュースに驚いたニンドリ編集部は、『SCⅡ』開発部に直撃Q&Aを敢行！　リンク参戦の真実、ネクリッドの謎、そしてナムコが『SCⅡ』に賭ける思い、それらを残らず本作のプロデューサー・世取山宏秋さんに聞いたぞ！

Q　開発者の観点から、『SCⅡ』の特色・他の格闘ゲームとの相違点などをアピールしてください。

世取山　「16世紀の空気を感じることのできる自然な3D空間を、映画さながらの迫力ある楽曲を背に、特性の異なる武器をもった躍動感あふれる個性豊かな珠玉のキャラクタ達が自在に動き回り剣劇を繰り広げる、世界最高峰の武器格闘ゲームです。」

●『SCⅡ』の舞台は16世紀。中世の戦乱の時代を背景に、荘厳なクラシックが響き渡る…。その美しいフィールドは、画面を見れば確認してもらえることだろう。ギリシャの神殿やタイ王朝の宮殿といった、世界各地の全10ステージが待ち受けている。

Q　GC版の隠しキャラとして、任天堂のキャラ・リンクを起用したのは？

世取山　「任天堂のハードでゲストキャラを迎えたいと考えたとき、盾とロングソードを持ったキャラとしてソウルキャリバーの世界観にもゲームにもマッチしやすいキャラクタであったことが第一です。また、キャラクタの認知度的に見て、日本国内のみならず全世界に非常に高い知名度、人気を博しているキャラクタであることの双方から『ゼルダの伝説』のリンクしかいないと思いました。」

●任天堂キャラで本作の世界観に最も調和するキャラと称されるリンク。ハイラルの英雄である彼が、いかにして16世紀の世界に現れたのか…。また、彼が邪剣・ソウルエッジに向かう理由とは？　彼の物語にも注目したい！

Q　共通新キャラとしてネクリッドが追加されましたが、これはどのような特徴をもったキャラなのでしょうか？

世取山　「マクファーレンプロダクションとのコラボレーション（共同作業）を実現するために業務用の段階からこの企画を立案し進行していました。キャラクタの特徴としては、ゲーム中に色々な武器を瞬時に持ち替え、さまざまなキャラクタの技を使い分けることのできるキャラクタにしたいと思い、制作を進行しています。」

●あのアメコミの人気ヒーロー・スポーンを生んだマクファーレンプロダクションとのコラボレーションは、ある意味リンクの参戦に匹敵するビッグニュースである（日本のみなさんにはピンとこないかもしれませんが…）。世取山氏の発言で注目してほしいのが、「ゲーム中にいろいろな武器を瞬時に持ち替え、さまざまなキャラクタの…」という部分。これは業務用の隠しキャラであったシャレードを思わせるキャラ性能であろう。だが、シャレードはラウンドごとにランダムで武器を持ち替える（技が変わる）というキャラだったのに対し、ネクリッドは自由に武器を持ちかえられるらしいのだ！　もしかすると、敵と距離が離れればリーチの長い蛇腹剣に、接近すれば攻撃速度の速い中華剣にするなど、自由自在に各キャラの武器に変化できるのかもしれない。もしそうなら、最強ともいえる実力の持ち主となるかも…!?

Q　GCに業務用のゲームを移植するのにあたり、なにか苦労する点などはあったのでしょうか？

世取山　「どのハードでもそのハードで『SCⅡ』というソフトを動かすためのOS部分を作成し、その上に『SCⅡ』というソフトを乗せて動かすという手法をとっています。その各ハードのOS部分を作るという作業では、どのハードもそれ相応の苦労がありました。ただ、それぞれの機種のOS部分さえ完成すれば、3機種ともソフト制作の進捗が同じになりますので、初期の段階で手間をかけたことが、後に効果を発揮してくるような作りをこころがけました。」

●OSとはそのプログラムを動かすための中継ぎ的な役割を果たすソフトウェア。地味だけど大切な役割なのだ。

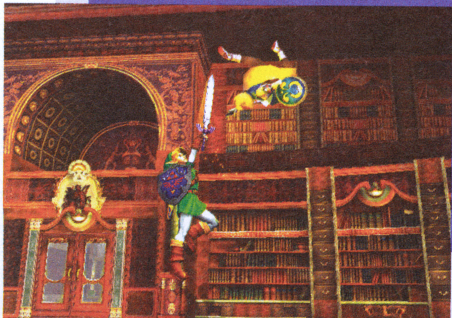
Q　最後に、GCユーザーに一言。

世取山　「格闘ACTゲームファンの皆さんに満足できるだけにとどまらず、全てのゲームファンの皆さんに満足していただけるゲームに仕上がりますので、ぜひ手に取ってそのことを確かめてください。手に取った瞬間にそのことが分かると思います！」

●格闘ACTとして業務用で高い評価を受けた『SCⅡ』。家庭用に移植された本作が、どんな進化を遂げたか、いかに奥深い作品か、経験者、未経験者ともに注目しておいてほしい。

格闘ACTゲームファンだけではなく、すべてのゲームファンに満足していただける作品です！

『SCⅡ』3機種同時発売が決定! 気になる各機種の隠しキャラは…？



←GC版のゲストキャラはリンク。3人のなかでは一番魅力的かな!?

『SCⅡ』はGC、PS2、Xboxの3機種で同時発売される。そして、なんと各機種にそれぞれ違ったゲストキャラが参戦するのだ。GC版はご存知リンク。PS2版、Xbox版は、それぞれ右の三島平八とスポーンとなっている。

PS2版 三島平八

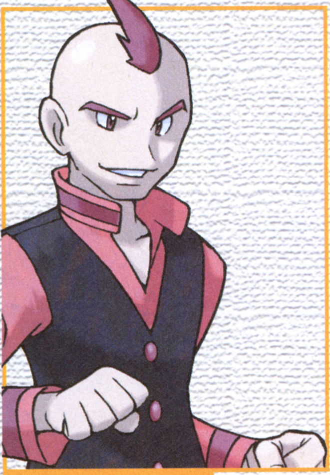
ナムコの人気格闘ACT『鉄拳』から参戦。三島流喧嘩空手の使い手。武器は…素手!?

X-BOX版 スポーン

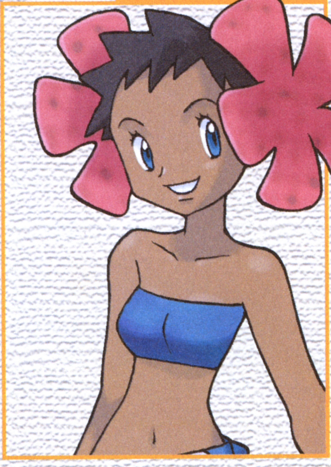
アメコミヒーロー。復讐のため地獄から蘇ったダークヒーローだ。武器は巨大な戦斧。

ストーリー最終攻略

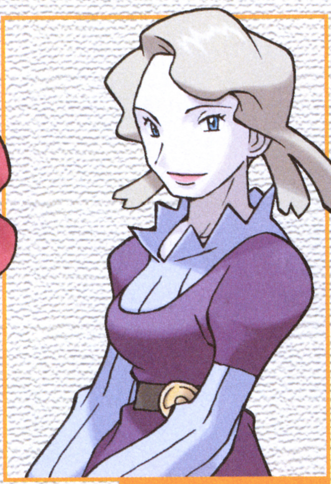
ストーリーもついにクライマックス！ でんどういりまでチャート&ポイント解説



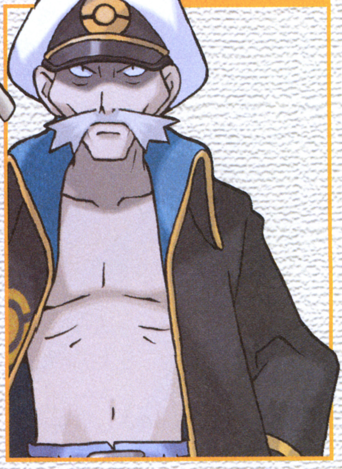
カゲツ P40



P40 フヨウ



P41 プリム



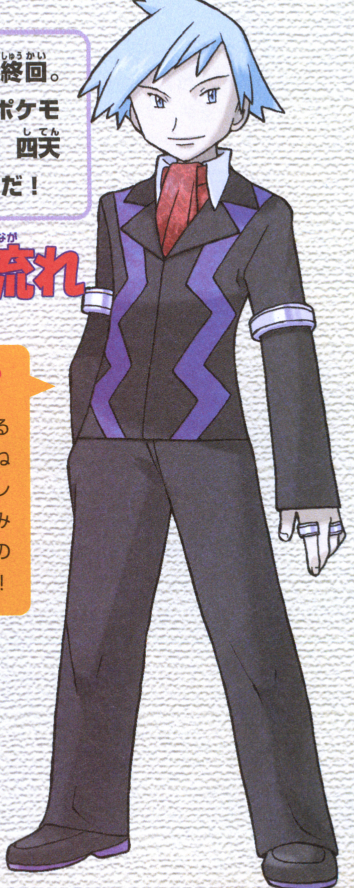
P41 ゲンジ

ポケットモンスター ルビー Pokémon

ポケットモンスター サファイア Pokémon

GBアドバンス			
タイトル	ポケットモンスタールビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	（株）ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

今回でストーリー攻略もついに最終回。127番水道から、サイユウシティのポケモンリーグに挑戦するまでを徹底攻略！ 四天王、そしてチャンピオンに挑戦するのだ！



127番水道～ポケモンリーグ～でんどう入りまでの流れ

127番水道
「ダイビング」を使用して水中へ
▼
128番水道
水中からかいていどうくつへ
▼
かいていどうくつ
謎の組織のリーダー、『ルビー』ならマツブサと、『サファイア』ならアオギリとバトル
▼
126番水道
「ダイビング」を使ってルネシティへ
▼
ルネシティ
奥にいるダイゴと会話する
▼
めざめのほこら
ひでんマシン07「たきのぼり」をひろう
『ルビー』ならグラードン、『サファイア』ならカイオーガとバトル
▼
ルネシティ
ジムの前のダイゴと会話し、ジムリーダーミクリに挑戦

↑幾度となく主人公の前に現れるダイゴだが、ポケモンリーグの現チャンピオンは実は彼なのだ！

チャンピオンはダイゴ？

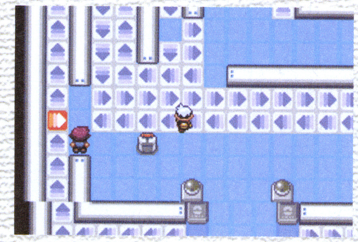
ポケモンリーグには「四天王」と呼ばれるトレーナーたちが、キミの挑戦を手ぐすねを引いて待っている。彼らを倒すには、レベルの高さとバランスの良いタイプの組み合わせが重要に！ 勝ったとしても、あのダイゴがチャンピオンとして登場するぞ！

 ©2003 Pokémon. ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

ストーリー&イベントポイント攻略

ポケモンリーグまでの道のりをナビゲート!

トクサネシティのジムリーダー、フウとランに勝利し、7つ目のバッジを手に入れたら「なみのり」を使って南下し127番水道へ。当面の目標は最後のジムがあるルネシティを目指し、最後のバッジを手に入れることになる。また、水道の色の濃くなっている部分は「ダイビング」を使えば水中に潜ることができるので、ひでんマシンがなければトクサネに取りにいこう。



↑→複雑な移動プレートに乗りながら、トクサネジムをクリアしていく。リーダーに勝てば残り1つ

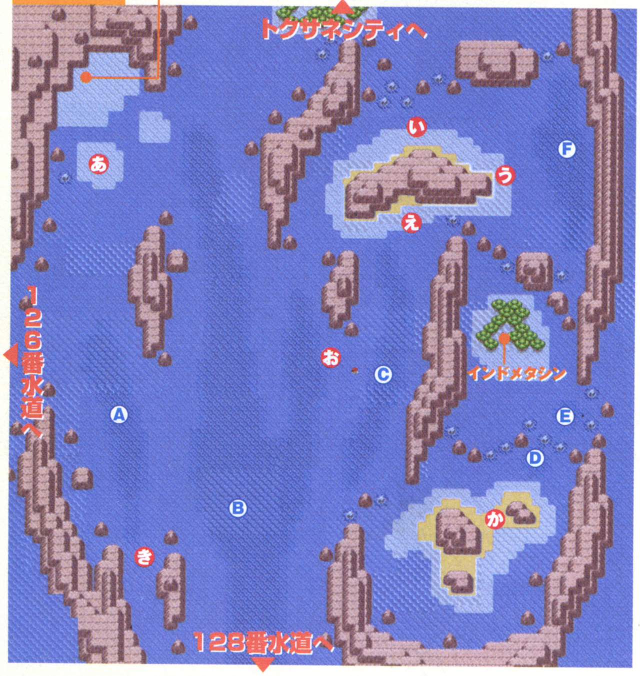
7つ目のバッジをゲット

「ダイビング」を使って水中を探索しよう

この127番水道では、ダイビングのポイントは全部で6カ所。トレーナーと対戦しながら進んでいき、水中も探索してみよう。またマップ右側に点在する小島には、ひみつきちが作れる場所もあるぞ。

127番水道

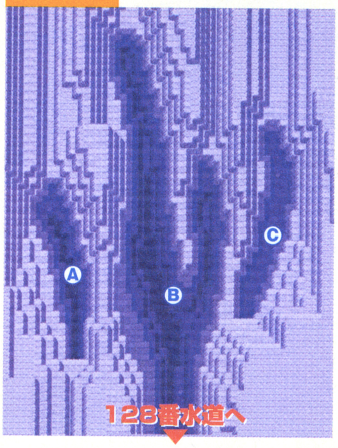
水上

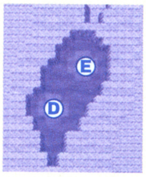


出現トレーナー

あ	とりつかい	イクオ
い	つりびと	ヨシノリ
う	つりびと	ケンタロウ
え	つりびと	トモヒコ
お	トライアスリート	ユヅル
か	カラテおう	テツロウ
き	トライアスリート	シゲキ

水中



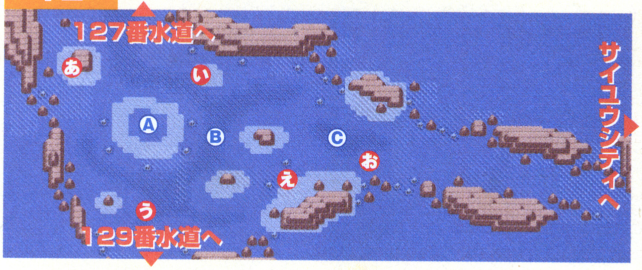


水中を通ってかいていどうくつへ

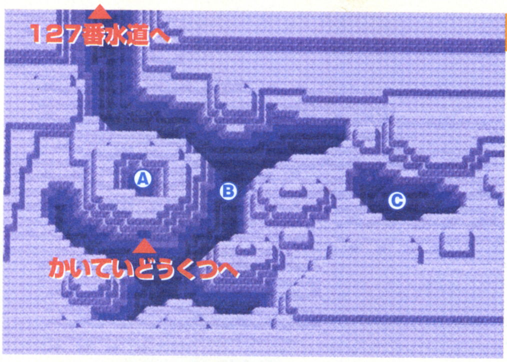
『ルビー』ならマグマ団、『サファイア』ならアクア団のアジトを探索していれば、ここから「かいていどうくつ」へ行くことになる。Ⓑのポイントで「ダイビング」を使うことで、かいていどうくつの入口に行けるのだ。

128番水道

水上



水中

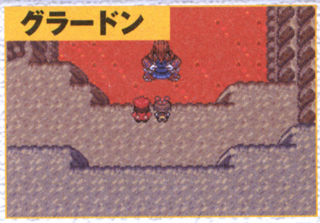


出現トレーナー

あ	エリートトレーナー	ジュン
い	エリートトレーナー	サヤカ
う	トライアスリート	ナツミ
え	つりびと	コウサク
お	トライアスリート	エイスケ

謎の組織のリーダーと一騎打ち

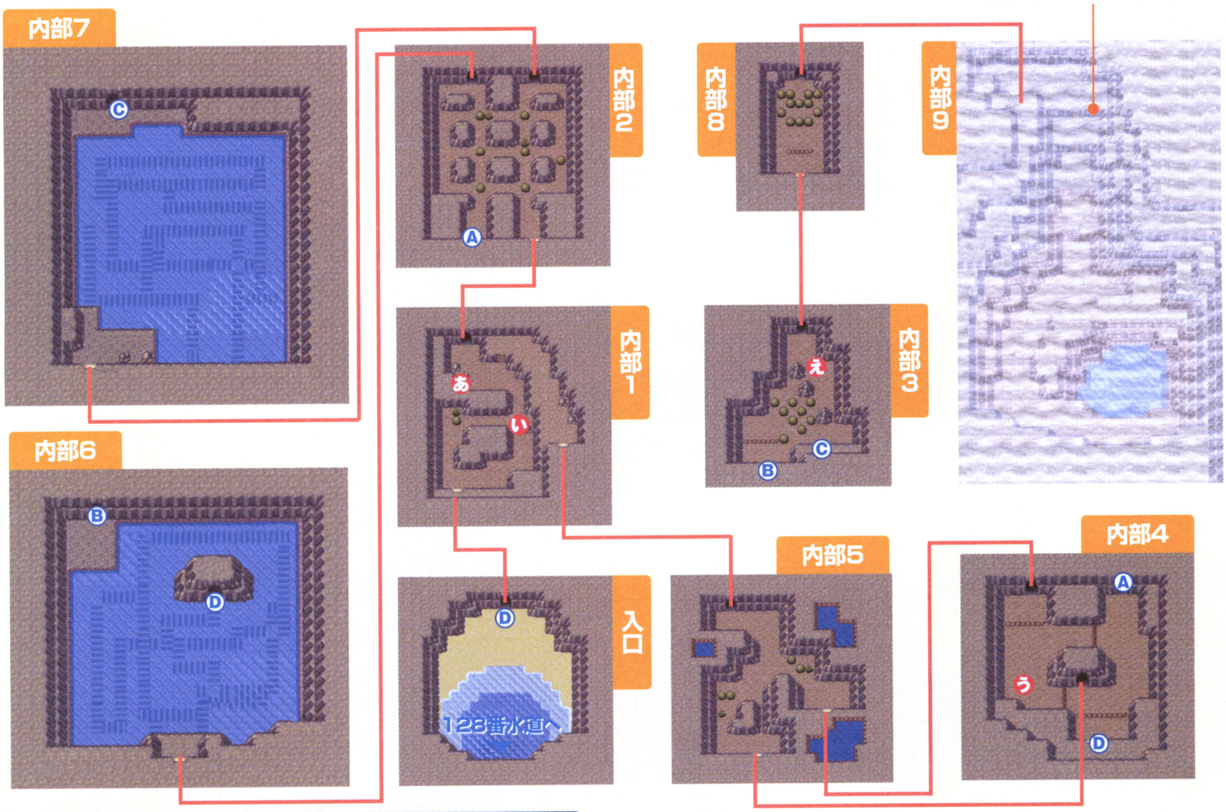
どうくつの奥に進むためには、「かいりき」と「いわくだき」が必要となる。使えるポケモンをてもちに入れておこう。内部9まで進むと『ルビー』ならマツブサが、『サファイア』ならアオギリとのバトルとなる。勝利するとリーダーの持つ「たま」が輝き、古代ポケモンが復活して異常気象に！



↑マツブサとのバトル後グラードンが目覚める

↑アオギリとのバトル後カイオーガが目覚める

かいていどうくつ

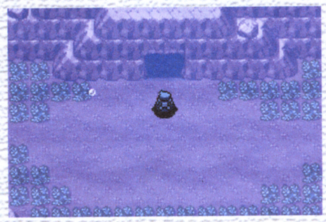


出現トレーナー

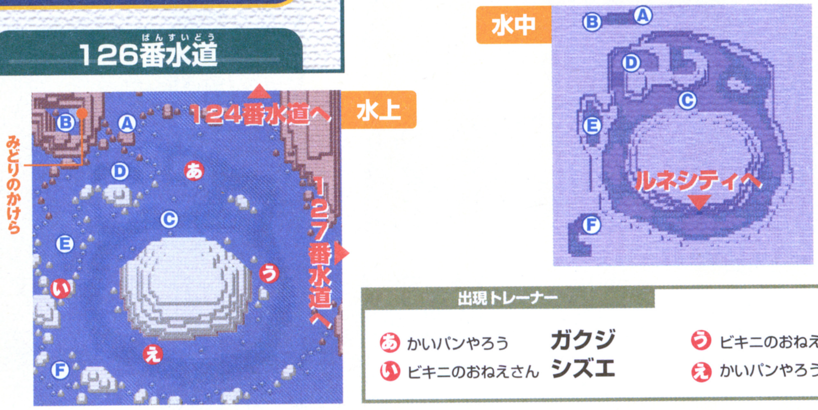
あ	マグマ・アクアだん	したっぱ
い	マグマ・アクアだん	したっぱ
う	マグマ・アクアだん	したっぱ
え	マグマ・アクアだん	したっぱ

「ダイビング」を使ってルネシティへ

ルネシティへの入口は水中にある。Ⓒか Ⓓのポイントから「ダイビング」を使おう。唯一取れるどうぐ「みどりのかけら」は、124番水道の岩場から回りこんでⒶの地点で潜るのだ。


↑この穴がルネシティへと続く道となる

126番水道



出現トレーナー

あ	かいパンやろう	ガクジ
い	ビキニのおねえさん	シズエ
う	ビキニのおねえさん	テルミ
え	かいパンやろう	レツジ

ダイゴと話してめざめのほこらへ

岩山の内部に作られた大きな街がルネシティだ。ここには「めざめのほこら」があるのだが、かいていどうくつでグラードンかカイオーガが復活していないと入ることはできない。街の上にいるダイゴに話しかけると、おくりびやまで手に入れた「たま」に気づきめざめのほこらへ案内されるのだ。

↑めざめのほこらの入口に案内される主人公

↑この街のジムリーダーミクリも主人公を見守る

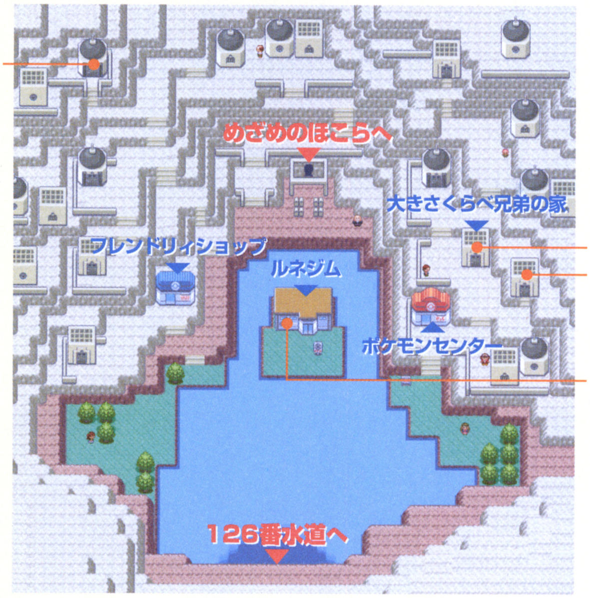
ワンポイントアドバイス キノココとドジョッチの大きさくらべ

街の右側に住む大きさくらべ兄弟は、キノココとドジョッチの大きさを競っている。てもちに入れて話しかけて大きさを測ってもらおう。新記録更新ならどうぐがもらえるぞ。

←↑見事に新記録を更新し「ビービーエイダー」をもらった。キノココなら右にいる兄にドジョッチなら左にいる弟に話し掛けよう

記録の更新を目指すのだ！

ルネシティ



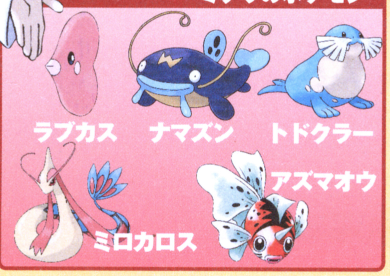
フレンドリィショップ 買い物リスト

ハイパーボール	1200円
すごいキズぐすり	1200円
まんたんのくすり	2500円
なんでもなおし	600円
げんきのかけら	1500円
ゴールドスプレー	700円
プラスパワー	500円
ディフェンダー	550円
シャドーメール	50円

ジムリーダーミクリに挑戦

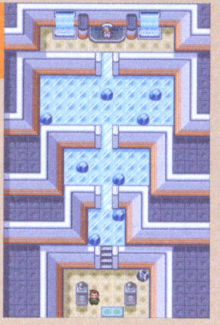
傾向と対策 ジム内は2階層に分かれており、地下1階へは氷を割って落ちることで行ける。トレーナーと対戦したら氷の上を一筆書きの要領で進んでいき、ミクリと戦おう。全体的にみずタイプの使い手が多く、こおりわざを使う相手もいる。でんきやくさタイプのわざを駆使して戦おう。

ミクリのポケモン

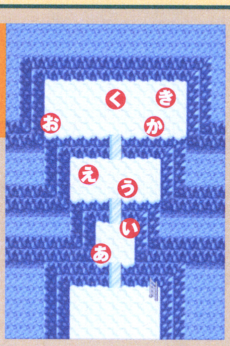


ルネジム

1階



地下1階

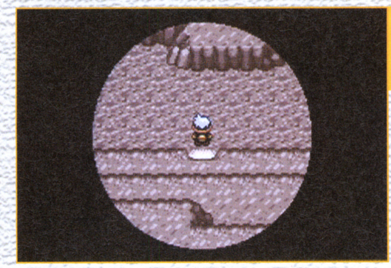


出現トレーナー

あ ミニスカート	ミキ	お おとなのおねえさん	ハルコ
い おとなのおねえさん	マユコ	か だいすきクラブ	テイコ
う おじょうさま	シオリ	き おとなのおねえさん	ナオコ
え おとなのおねえさん	セイコ	く ミニスカート	メイ

ひでんマシン07をひろう

めざめのほこらの内部は暗いので、「フラッシュ」を使えるとかなり便利。地下3階ではひでんマシン07「たきのぼり」を入手することができ、戦闘以外で使うにはルネジムのリーダーを倒して、「レインバッジ」を手に入れないといけない。覚えればサイユウシティに行けるようになる。



「フラッシュ」が使えるポケモンをてもちに！

←このように「フラッシュ」がないと奥に進みにくい。トレーナーはいないのだが、野生のポケモンが頻繁に出現するので注意が必要だ

ワンポイントアドバイス　ルネジムの挑戦はこのあとに！

このめざめのほこらの最下層にいる『ルビー』ならグラードン、『サファイア』ならカイオーガとバトルをしないと、ルネシティのジムへは挑戦することができない。ホウエン地方の異常気象を止められるのは、選ばれた主人公だけなのだ。

↑ダイゴに紹介されるが、バトルはまだ先

グラードンかカイオーガとバトル

地下4階の最奥まで進むと、グラードンかカイオーガとのバトルになる。このイベントは倒すか、ゲットするか逃げれば終了となるが、ここでしか捕まえられるチャンスは無いので、なるべくゲットしたいところ。「マスターボール」を使えば簡単にゲットできるが、ホウエン地方にはまだまだ捕まえにくいポケモンがいるので、「ハイパーボール」でゲットしよう。

↑マグマの中にいるグラードンのそばに行くと近づいてきてバトル開始となる

↑『サファイア』ならグラードンではなく、水の中にいるカイオーガとのバトルとなる

グラードンのわざ

●きりさく　●ビルドアップ
●じしん　●だいもんじ

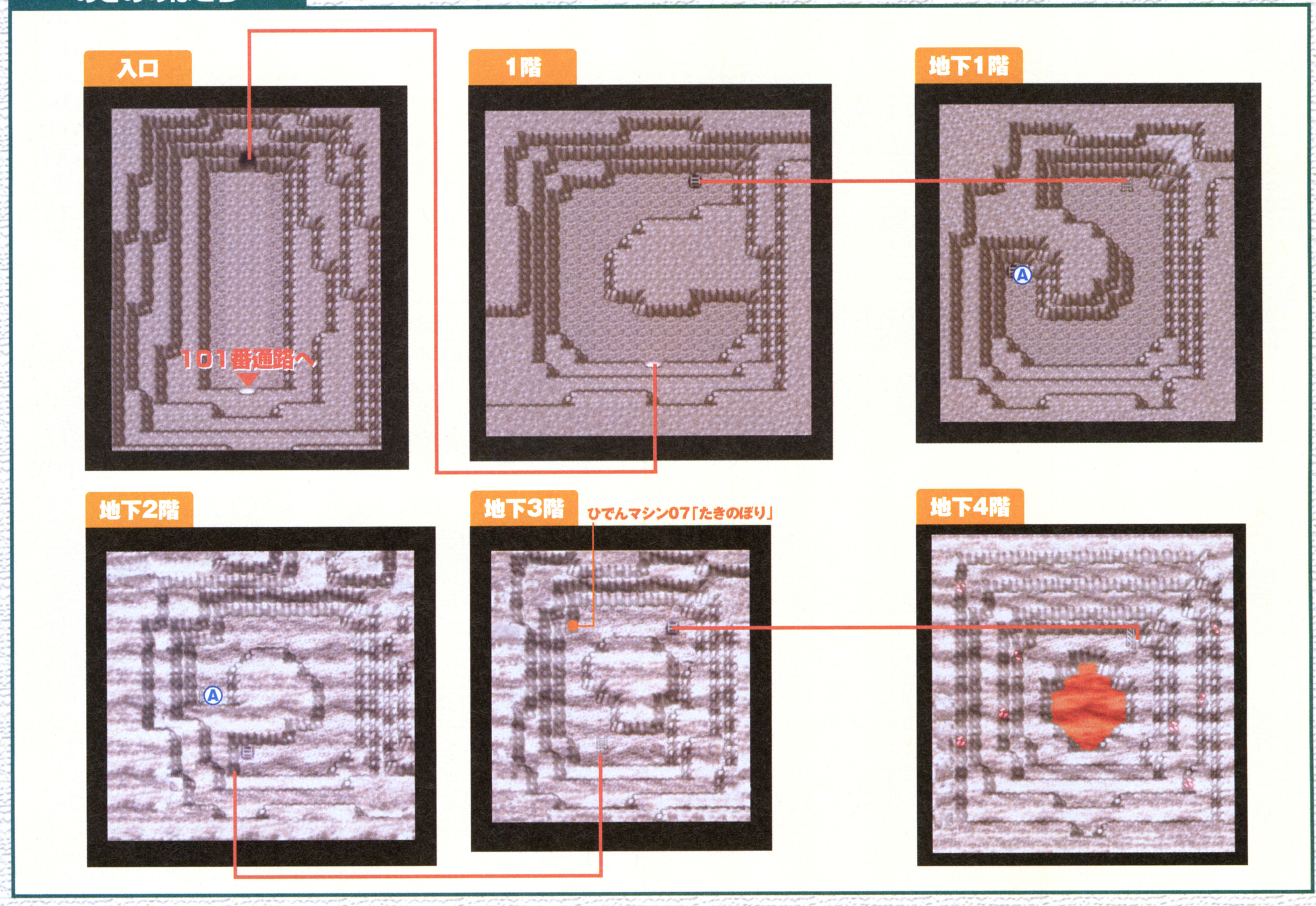
「ビルドアップ」後の攻撃が強力なので、「リフレクター」が重宝する。ヨマワルを戦闘に出してこんらん状態をねらうのもあり。

カイオーガのわざ

●のしかかり　●めいそう
●れいとうビーム　●ハイドロポンプ

「めいそう」を使ってくるので「ひかりのかべ」で対処しよう。戦闘中は雨が降っているので「かみなり」が必ず当たるぞ！

めざめのほこら



ストーリー中に行き忘れたイベントを再チェック

バッジが8つ集まって「目指せポケモンリーグ」気分が高まっていると思うが、クリアとは直接関係ないが行き忘れたイベントはないだろうか？ 以下の項目を参考にポケモンのレベルを上げたり、おこずかいを稼いだりして、四天王挑戦前にレベル50くらいまでは上げておこう。

カラクリやしき（110番道路）

110番道路にあるカラクリやしきは、ジムリーダからバッジを獲得するたびに挑戦できる（8回目はでんどういり後）。クリアすることでカラクリだいおうからごうほうびがもらえるのだ。回数を重ねるごとに出現トレーナーのレベルも上がるので回復のどうぐは必須だ。

↑カラクリだいおうを探し出し内部へ

↑合言葉の書かれた巻物を覚えてゴールする

ニューキンセツ（110番道路）

ニューキンセツへはトウカジム戦までをクリアして、「なみのり」を使えるようになると行ける。ここではテッセンに頼まれ、奥にある電源を切るのが目的。テッセンから「ちかのカギ」をもらったら、110番道路から「なみのり」を使いニューキンセツへ。電源を切って戻ると、「10まんボルト」がもらえるぞ。

テッセンからカギをもらう

↑キンセツのフレンドリィショップ右にいる

↑内部にある大きな装置を調べれば、電源が切れる。たくさんのゲートを切り換えて進むのだ

わざマシン24を入手できる
↑電源を切ったらキンセツに戻りテッセンと再び話そう

サファリゾーン（121番道路）

121番道路にあるサファリゾーンでは、ここでしかゲットできないポケモンが生息しており、1回500円で中に入りゲットすることができる。くさむら、すいじょう、つり、いわくだきと遭遇方法は4種類。

貴重なポケモンをゲット

↑ポケモンと遭遇したらまずは近づくのが基本

↑2回近づいたら、支給された「サファリボール」を使ってゲットしよう

すてられぶね（108番水道）

108番水道の途中で捨てられている船の中に入ることができる。船内を完全に探索するには「なみのり」と「ダイビング」が必要になってくる。地下1階の倉庫内には、わざマシン13「れいとうビーム」がある。

↑この場所に行くまでに「なみのり」が必要

↑さらに探索するには「ダイビング」が必要

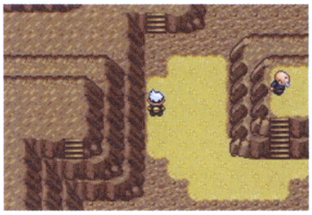
↑奥には研究員が探す「たんちき」がある

「たんちき」はどうぐと交換

「たんちき」を研究員に見せると、カイナシティにいるクスノキかんちょうに届けるように頼まれる。かんちょうに「たんちき」を渡すと「しんかいのキバ」か「しんかいのウロコ」がもらえるぞ。

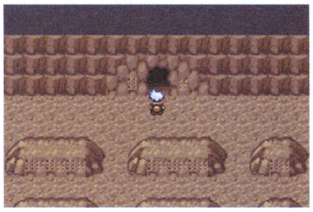
あさせのほらあな（125番水道）

このあさせのほらあなは、潮の満ち引きによって中の水位が変わり、探索する場所が変化するという変わったどうくつだ。潮は9時に満潮となり、以降は6時間ごとに干潮と満潮を繰り返すのだ。中には貴重なうぐがいくつか隠されているので、しっかり探索してみよう。


↑干潮時は歩いてどうくつ内を探索できる

おふれのせきしつ（134番水道）

134番水道から入れるおふれのせきしつは、ホウエン地方に点在する3つの遺跡と関係のある場所だ。壁には遺跡の入口を開く手がかりが点字で示されており、謎を解けば下記のそれぞれの場所の入口を開くことができる。点字の内容はソフトに付属された対応表を参照しよう。


↑ここであるわざを使うと入口が開く

さばくいせき

レジロックをゲット

倒してしまうと2度と手に入らない貴重なポケモンなのだ。

こじまのよこあな

レジアイスをゲット

ここにいるのはレジアイス。クリアボディのとくせいを持つ。

こだいづか

レジスチルをゲット

はがねタイプを持つレジスチルがここには待ち構えている。

ポケモンリーグ最終決戦攻略

チャンピオンロードとポケモンリーグ戦を解析

さまざまなポケモンたちと出会い、さまざまなトレーナーたちとバトルの果てに、ついにポケモンバトルの最高峰、ポケモンリーグに挑戦する時がきた!! チャンピオンロードを抜けて、四天王とチャンピオンに挑戦だ!!

ついに殿堂入りに!!

➡ポケモンリーグで四天王とチャンピオンの5連戦に勝ち抜くと、栄光の殿堂入りだ!! ちなみに、チャンピオンは冒険の中で出会ったダイゴだ

サイユウシティポケモンセンター地点からチャンピオンロードへ

128番水道を右側に進んでいくと、巨大な滝が立ちふさがっている。ここを、めざめのほこらで手に入る「たきのぼり」を使って登れば、サイユウシティのポケモンセンター側へいける。さらにチャンピオンロードを抜ければポケモンリーグに挑戦できるのだ。いちど来たことがあれば、「そらをとぶ」を使ってこの地点に戻ってこれるようになる。ポケモンセンターはあるが、ショップはない。

サイユウシティ　ポケモンセンター

サイユウシティは128番水道から行ける

ポケナビのマップを見れば分かるとおり、サイユウシティへ行くには128番水道を右に進んでいけばいい。127番水道の南側から右へ。

⬆サイユウシティへ行くには「たきのぼり」が必要。みずタイプのポケモンがよく覚えられる

⬅127番水道の下側から右へ進んでいこう。こまめにマップをチェックすると迷いにくいぞ。当然「なみのり」が必要になるのは言うまでもない

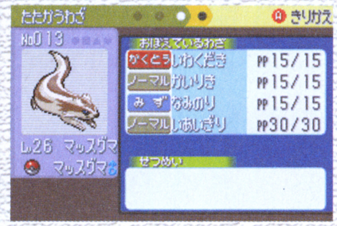
チャンピオンロードの攻略準備

チャンピオンロードは出現する野生のポケモンのレベルも高く、トレーナーの繰り出すポケモンも強豪ぞろい。しっかりとバトルの準備をしておかないと、途中で進むのも戻るのも難しいことになってしまうぞ。

⬅ポケモンセンター内では回復とパソコンの使用が可能だ

ひでんわざをたくさん覚えたチーム作り

チャンピオンロードはひでんわざが必要になる場所も多くある。ひでんマシンをたくさん覚えるポケモンがいると心強い。最低でも「なみのり」「かいりき」「いわくだき」は使えるように。



⬅⬆1匹でひでんわざを多く覚えるポケモンを、1匹入れておくと、主力がバトルに集中できる。「フラッシュ」もだれかが覚えておくといい

「いわくだき」「かいりき」「なみのり」は必要

いざという時のためのどうぐを買いに行こう

長期戦に備えて、回復のどうぐと、脱出の手段を用意しよう。状態回復用にえんとつやまで売っている「フエンせんべい」を、体力回復に「サイコソーダ」を大量に買うと安くあがる。

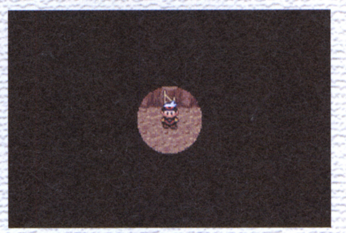
⬅⬆「そらをとぶ」で行き来が可能になっているので、必要なだけどうぐを買いにいってこよう。ポケモンを捕まえにいってもいいだろう

回復のどうぐと「あなぬけのヒモ」を買う

サイユウシチャンピオンロードを抜けてポケモンリーグ方面へ

チャンピオンロードを抜けるには、いちど地下2階まで降りて、出口方面から1階まで登ってくるルートで進んでいく。ルートによっては「たきのぼり」が必要になることも。また、地下に降りると自分の周囲以外の見えないくらい道が続くことになる。右マップを見ながら進めば、進めないことはないが、進みにくいと思ったら「フラッシュ」を使って周囲を照らし出そう。

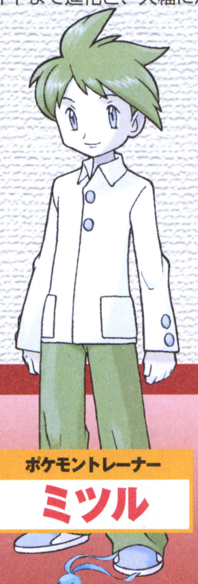
⬆準備ができたら、ここからチャンピオンロードへ行こう。脱出の準備も忘れずに！



⬆地下では真っ暗に。マップを見ながらならば進むのは可能。「フラッシュ」があるとラクだ

出口の手前でミツルとバトル

チャンピオンロードの出口まで来ると、ミツルが現れバトルを申し込んでくる。前回ラルトス1匹だったてもちは5匹になっていて、ラルトスはサーナイトまで進化と、大幅にパワーアップしているぞ。あなどることなく、出口に近づいたら体力の回復をしておこう。ミツルの1番手はチルタリスなので、自分はこおりタイプを先頭にしておくと有利にバトルが始められる。

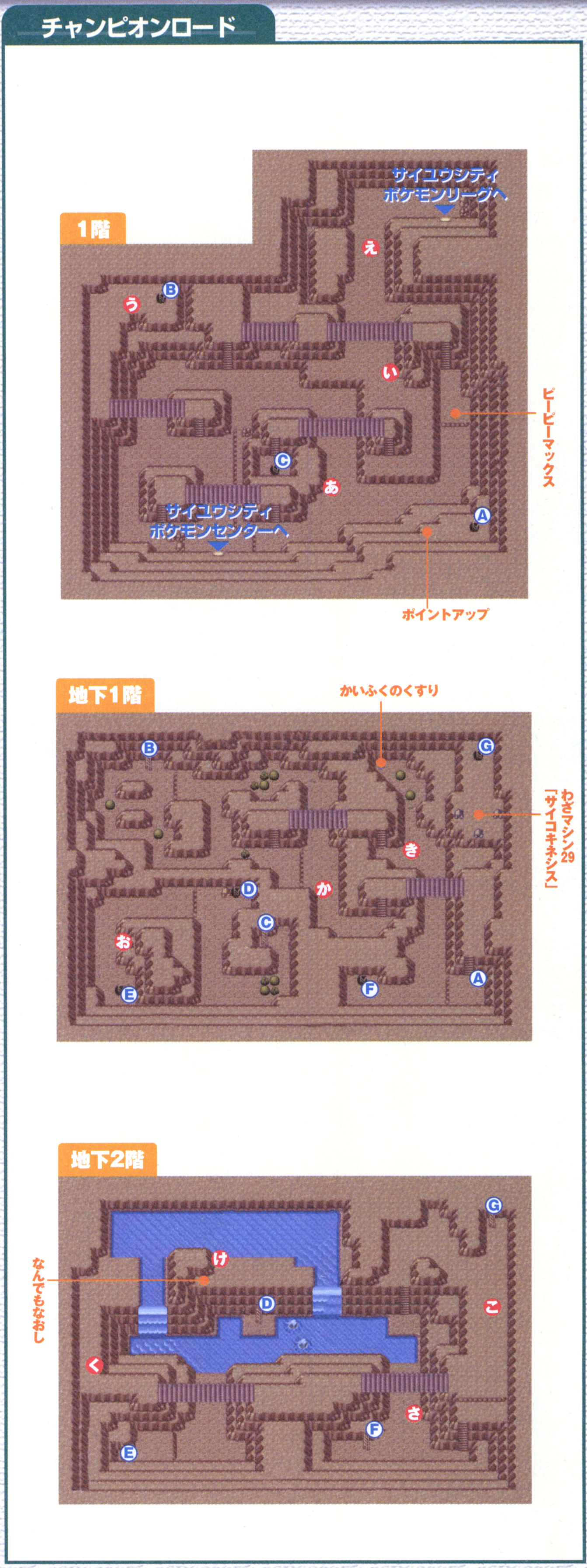


⬆たくましくなったミツルとの再バトル！ 病弱だった彼もたくましいポケモンを率いる一人前のトレーナーに

出現トレーナー

あ	エリートトレーナー	ショウ
い	エリートトレーナー	コウキ
う	エリートトレーナー	アイリ
え	ポケモントレーナー	ミツル
お	エリートトレーナー	カズミ
か	エリートトレーナー	エリコ
き	エリートトレーナー	タクヤ
く	エリートトレーナー	コトミ
け	エリートトレーナー	リョウヘイ
こ	エリートトレーナー	カケル
さ	エリートトレーナー	ヒヅキ

チャンピオンロード



四天王&チャンピオンに勝って でんどういりをはたせ!!

チャンピオンロードを抜けると、サイユウシティのポケモンリーグ方面へ出ることができる。いちどここまで来たら、「そらをとぶ」を使って直接ここにこられるようになる。「そらをとぶ」を使うときに、サイユウシティの上のほうを選択すればOKだ。入念な準備を整えてからポケモンリーグに挑戦しよう。

サイユウシティ　ポケモンリーグ

バランスのいいチームで挑戦しよう

四天王とチャンピオンが繰り出すのは、あく、ゴースト、こおり、ドラゴン、はがねがメイン。それぞれのタイプに対抗できるポケモンを用意だ。レベルは最低でも45以上。50あればラクに戦える。5連戦に勝ち抜く自信がなければ、おこづかいを全部使ってどうぐを買っておこう。

↑タイプのかぶりを少なくしておこう

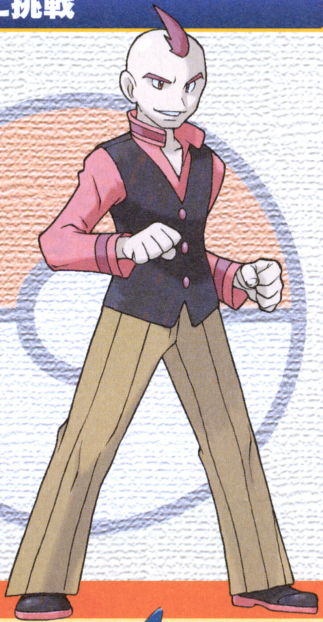
ポケモンリーグ　買い物リスト

		かいふくのくすり	3000円
ハイパーボール	1200円	なんでもなおし	600円
すごいキズぐすり	1200円	げんきのかけら	1500円
まんたんのくすり	2500円	ゴールドスプレー	700円

四天王1人目 カゲツに挑戦

かくとうタイプで押せ!!

カゲツの使うポケモンはあくタイプがメイン。強力なかくとうわざを使えるポケモンを主力にして、相手に攻撃するスキを与えずに倒していこう。ダーテングはエスパータイプのわざも使ってくるので、ほのおタイプのポケモンで対抗するのが安全策だ。



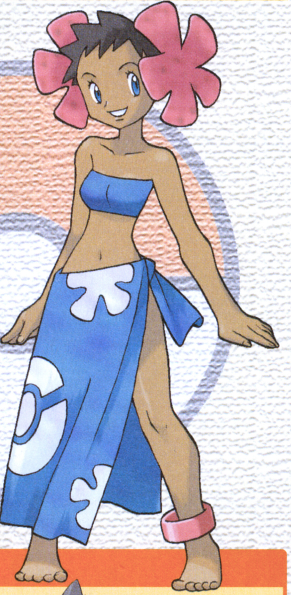
↑一撃で決めれば何も問題ない

カゲツのポケモン

四天王2人目 フヨウに挑戦

威力の高いわざに対策を

フヨウはゴースト使い。無理に弱点を狙うより、はがねタイプなど防御的に有利なポケモンで戦おう。サマヨールLv51は「じしん」や「れいとうビーム」などの強力なわざを使ってくるので、ふゆうのとくせいを持つポケモンなどでうまく対処しよう。



↑サマヨールLv48はこんらんに注意

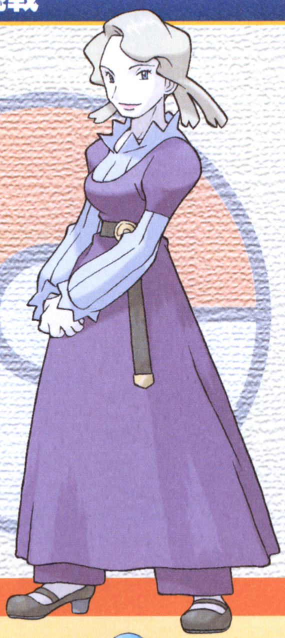
フヨウのポケモン

四天王3人目 プリムに挑戦

かくとうタイプで速攻を

プリムはこおりタイプのエキスパート。オニゴーリはほのおタイプでも対抗できるが、トドグラーはみずタイプも持っているので、かくとうタイプやでんきタイプなどで対抗しよう。トドゼルガの「ぜったいれいど」は低いレベルのポケモンほど効くので注意。

⬆こうかばつぐんを狙っていこう



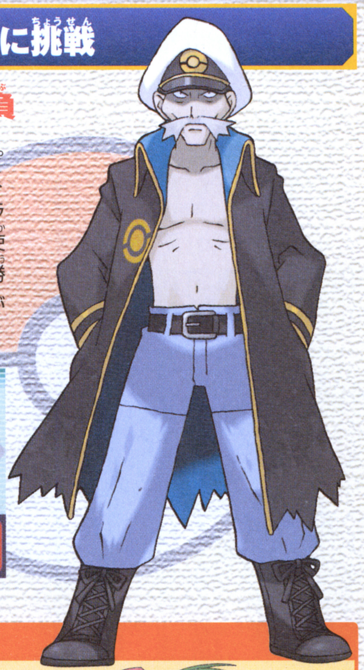
プリムのポケモン

四天王4人目 ゲンジに挑戦

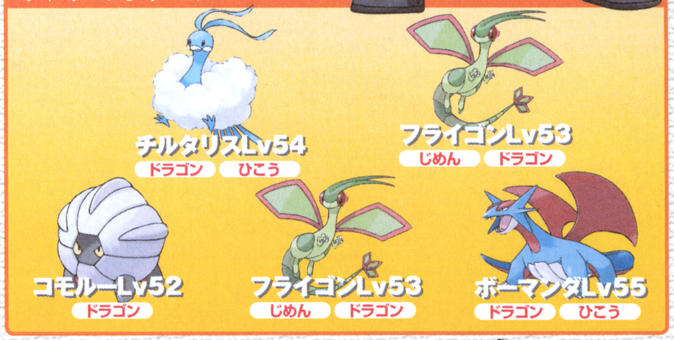
こおりタイプで一気に勝負

ゲンジが使うのはドラゴンタイプ。こおりタイプの攻撃が全員によく効くので「れいとうビーム」や「オーロラビーム」など、命中率の高いわざを使えるポケモンを先頭にして、一気に勝負をかけよう。こおりタイプのわざがないとかなり苦戦させられる。

⬆こおりが非常によく効くぞ



ゲンジのポケモン



チャンピオン ダイゴに挑戦

ポケモンチェンジを駆使して弱点をつけ!

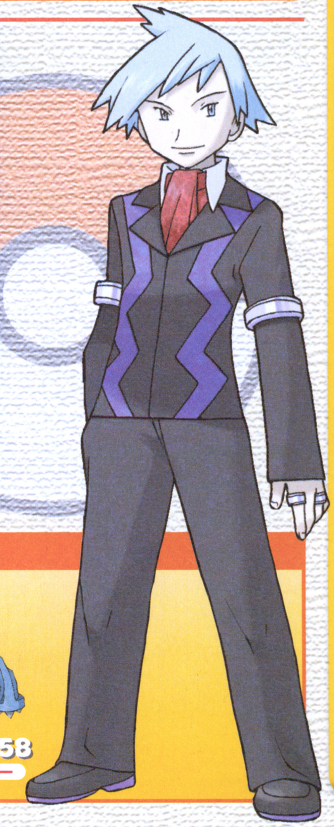
ダイゴのポケモンは、はがねタイプを中心とした精鋭ぞろい。バトル前に相手の1番手エアームドに相性のいいタイプをリストの左に入れておこう。2番手以降は、相手の出してくるポケモンに合わせて相性のいいタイプを選ぼう。どうしても勝てないときは、レベルを60以上にしてから挑戦だ。

リストの左をでんきタイプに

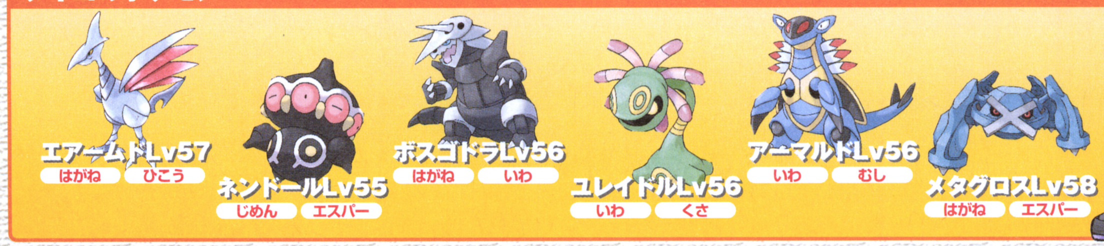
⬅1番手のエアームドを一気に倒す準備を。ほのおタイプも有効だ。次に出るポケモンと相性が悪ければ別のポケモンにチェンジして対処しよう

⬆ほのおタイプやじめんタイプなど、はがねタイプにこうかばつぐんになるポケモンを活用だ。メタグロスはかなりの強敵なのでこちらもエースで対抗

はがねタイプ対策を用意しよう



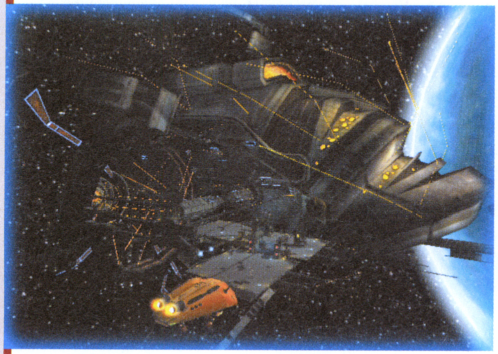
ダイゴのポケモン



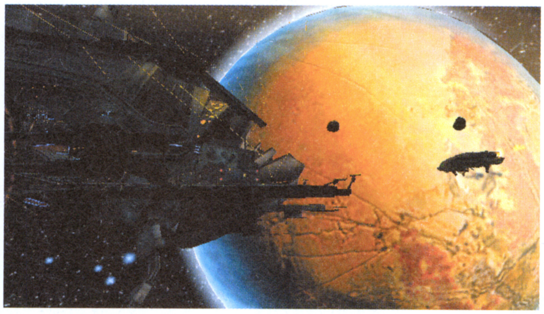
ターロンⅣ軌道上にある宇宙探索船にサムスが潜入

サムスの活躍によって壊滅状態になった宇宙海賊。かれらのなかで戦禍を逃れた一団が再建を目指し惑星「ターロンⅣ」に降り立った。宇宙海賊は、この惑星中に存在する「フェイゾン」という生物を変異させる謎のエネルギーを利用して、再興を図ろうとしていた。

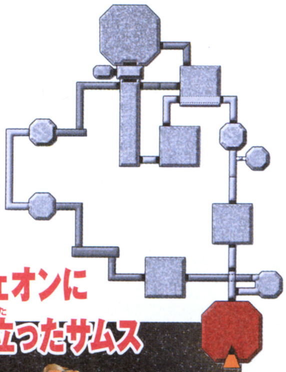
宇宙海賊の調査へ乗り出したサムスは、ターロンⅣの軌道上に宇宙船を発見。宇宙船の内部に潜入したサムスはフェイゾンを使ったおそるべき生物実験の結果を目撃することとなる！



⬆サムスが操縦するスターシップが宇宙船を発見



⬆オレンジ色に美しく輝く惑星はターロンⅣ。その軌道上に浮かぶ宇宙船は宇宙海賊の実験船「オルフェオン」。「実験」船ということは、やはり「フェイゾン」を使った何らかの実験を行っている可能性大!?



➡オルフェオン内部の簡略マップ。赤い部分が現在位置を現すのだ

オルフェオンに降り立ったサムス

⬆サムスの新たなる冒険の幕開けとなるのだ！

METROID PRIME®

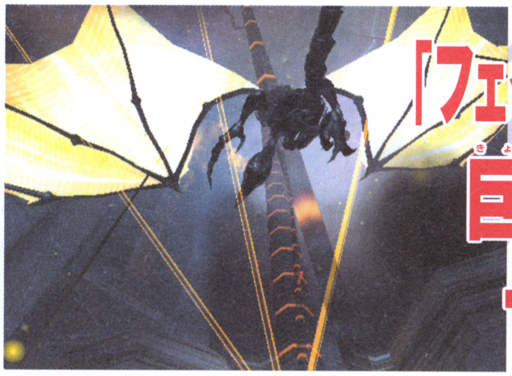
メトロイドプライム

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	メトロイドプライム
発売元	任天堂
発売日	2月28日
価　格	6800円
ジャンル	シューティングアドベンチャー
プレイ人数	1人
メモリーカード	3ブロック
備　考	GC-GBAケーブル対応

物語の導入部分となる「オルフェオン」の冒険。そのすべてを誌上先取りレポート！

宇宙海賊の探査艦"オルフェオン"

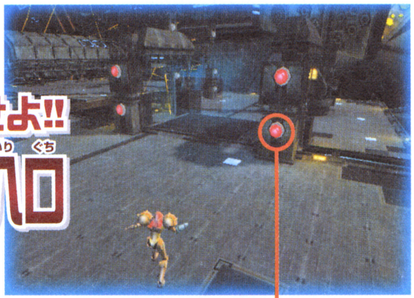
先行誌上潜入レポート



「フェイゾン」を注入された巨大生物たちがサムスに襲いかかる!!

 ©2002,2003 Nintendo

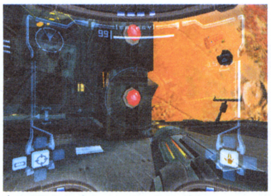
Scene1
バリアを解除せよ!! オルフェオンハロ

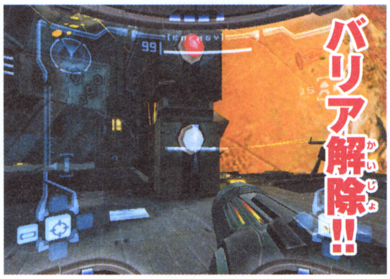


ビームでスイッチを撃つ

点灯しているライトは、バリアスクリーンを解除するためのスイッチ。ビームを当てて4つのスイッチをオフにすると、バリアスクリーンを解除できる。

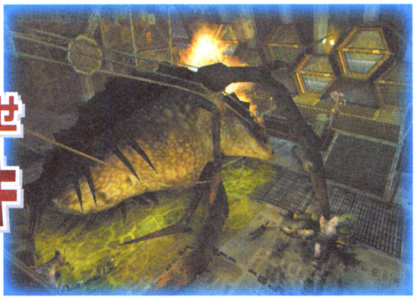
宇宙船(正式名称は探査フリゲート船オルフェオン)に降り立ったサムス。宇宙船に入ろうとするサムスの前に、バリアスクリーンが立ちはだかる。





↑→照準を合わせてからLボタンでロックして、スイッチをビームで狙い撃つのだ。そうすれば、スイッチにビームを確実に当てることができるぞ

Scene2
パラサイトをけちらせ アルファデッキ



宇宙船入口から先に進むと、まずアルファデッキを通る。フェイゾンによる実験で生まれた生物らしきモノと、それに群がる生物に遭遇することとなる。

宇宙生物 パラサイト

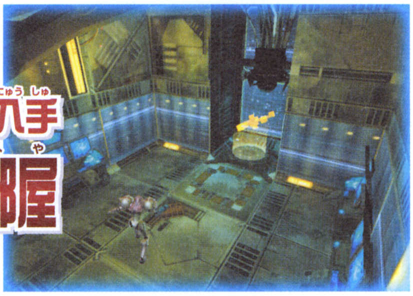
←その名の通り、他の生物(死体)に「寄生」する習性があるようだ

↑宇宙海賊の死体に群がっていたパラサイトをビームで撃つと、その体液がバイザーの表面に付着する。一時的に視界をふさがれるので注意が必要だ

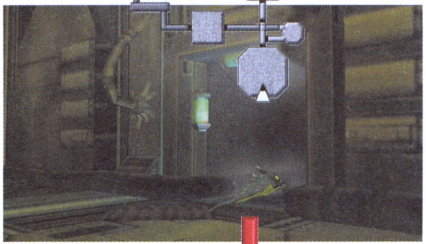
横たわる宇宙海賊たち

←負傷した宇宙海賊が…。船内でアクシデントが発生したのか

Scene3
ダウンロードして入手 マップのある部屋



アルファデッキを出て先に進む途中、狭い通路に入っていくパラサイトを発見。モーフボール状態になって、パラサイトの後を追うと、マップをダウンロードできる部屋を見つけることができた。

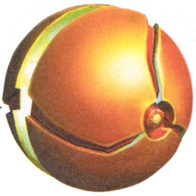


←モーフボールでやっと入れるくらいの狭い通路に入っていくパラサイト。追いかけよう

←マップをダウンロードするサムス。これで宇宙船内部の構造と自分の位置が分かるようになる

System Check モーフボールで狭い通路を移動

シリーズ第1作目からおなじみのモーフボール。今作も、もちろん(?)使うことができるようだ。下にあるように、通常の状態では通ることのできない通路を通れるようになるのだ。今回も活用する機会が多そうなアクションだ。



←↑人間の等身を持ったサムスがこんなにコンパクトな丸まり状態になってしまう。でもこの特技、よーく考えてみるとビックリもの

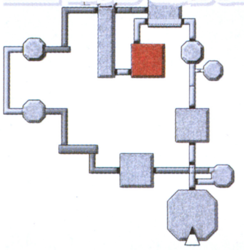
モーフボール状態で向かう先には何かが…

↑モーフボールで狭い通路を通るサムス。狭い通路で向かう先にはきっと何かがあるに違いない。隠し部屋やレアアイテム、冒険の重要なヒントがある可能性高し!

Scene4

厳重な警備をかいくぐれ!!

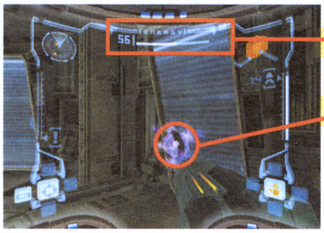
生物実験現場



マップを手に入れ、先へと進んだサムス。すると、フェイゾンを使った生物実験現場らしき部屋を発見。巨大な実験設備の中にターロンⅣの原生生物を入れ、フェイゾンを注入して凶暴化させる実験を行っていたらしい。

System Check 敵を倒して「エネルギーボール」Get

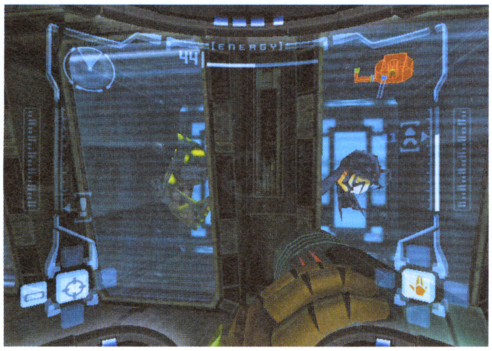
宇宙海賊などの敵を倒すと、「エネルギーボール」を残すことがある。これまでのシリーズ同様に、これを取ると、失った体力を回復することができる。エネルギーボールを見つけたら確実にゲットしよう。



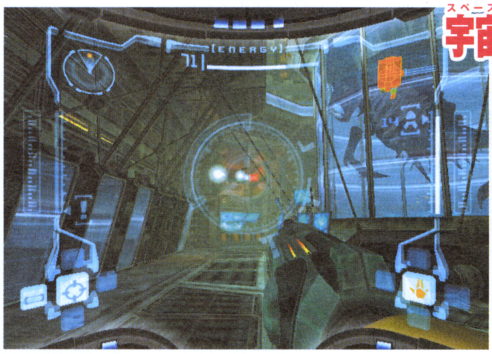
体力ゲージが回復

エネルギーボール

←本邦初公開!? GC版のエネルギーボール。色は紫、敵を倒したあとに出現し、その場所に浮かんでいるようだ。早く取らないと、消えてしまうのだろうか？



←実験現場は不気味な雰囲気に包まれている。一歩先に進むだけでも慎重を期していかなければ！



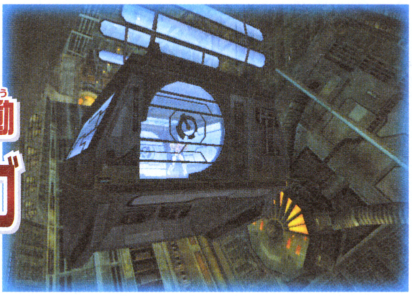
宇宙海賊の猛襲をかわそう!!

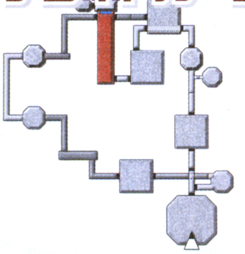
←↑生物実験の設備に近づくと、自動防御装置が作動。さらに、宇宙船内での事故で負傷した宇宙海賊も、実験設備を守るために襲ってくるのだ

Scene5

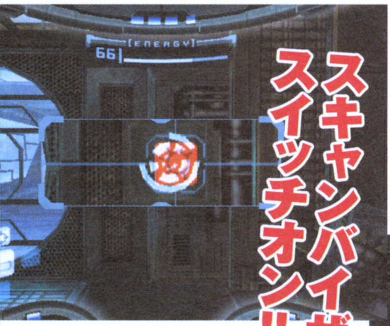
宇宙船の奥へと移動

フレイトカーゴ





生物実験現場での激しい襲撃を切り抜けると、施設の奥へと進むための「フレイトカーゴ」と呼ばれるゴンドラのような乗り物を発見。フレイトカーゴで移動して降りれば、宇宙船の最深部はもうまぢかとなる。

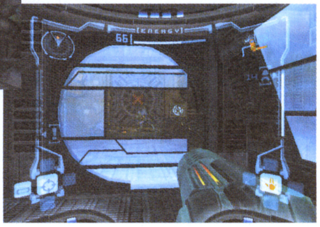


スキャンバイザーでスイッチオン!!

↑フレイトカーゴを作動させるためにはスイッチを押さなければならない。スキャンバイザーを使えば、スイッチを入れることができるぞ

宇宙船最深部の動力炉へ…

↓カーゴに乗っているときの視点。ちなみに、宇宙海賊はこのカーゴでフェイゾンを運搬していたらしい。ということは、この先には何かがある…可能性大？



System Check バイザーシステムをおさらい

シリーズ初の3D視点となった『～プライム』。3Dならではのシステムとして、バイザーシステムが加わった。現時点で判明しているのは下の4つのシステム。どれも冒険を進めていくのに必須となるシステムだ。

通常の視点 コンバットバイザー

↑通常時の視界。基本的にはこのバイザーを使って移動や戦闘をするのだ

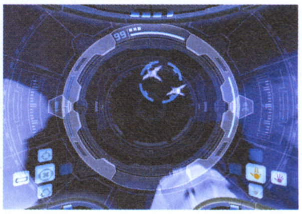
対象物から情報を収集 スキャンバイザー

↑ロックオンした対象物から情報を読み取れる。スイッチのオンオフ、ロック解除も可能

対象物の温度を感知 サーモバイザー

↑熱センサーで対象物の温度を感知できる。暗闇でも敵の体温で居場所を特定できるのだ

X線で透視できる Xレイバイザー

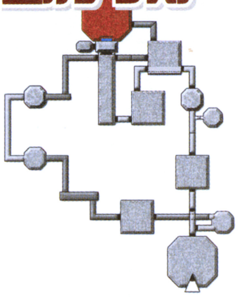


↑X線を使って、壁の向こうを透視したりできる。体を消している生物も見えるように

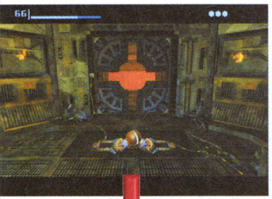
Scene6

パラサイトクイーンを倒せ!!

動力炉



フレイトカーゴを降りて向かった先には宇宙船の動力源となる動力炉があった。動力炉内にはこの宇宙船ではじめて出会う巨大な敵、パラサイトクイーンが出現。激闘の末にパラサイトクイーンを倒すと、宇宙船に異変が発生！



←動力炉のある部屋のトビラの前。このトビラを開けば、宇宙船の最深部である動力炉へ入れるのだ

↑部屋に入るサムス

↑動力炉に侵入したパラサイトクイーンに立ち向かうのだ

動力炉に忍び込んだパラサイトクイーン

←動力炉の上から忍び寄るパラサイトクイーン。どうやら、宇宙船の動力源である動力炉を虎視眈々と狙っているようだ

→動力炉の上に降り立ったパラサイトクイーン。サムスは何とかして倒さなければならない

↑パラサイトクイーンの周りに張られた青いバリア。そのスキマを狙ってビームを撃ちこみ、ダメージを与えていくのだ

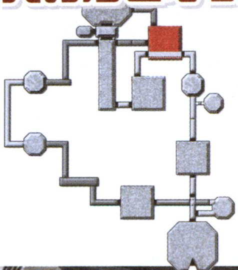
倒すと動力炉が爆発

←パラサイトクイーンを倒すと、動力炉の炉心に落下していく。その影響で宇宙船は爆発の危機に!!

Scene7

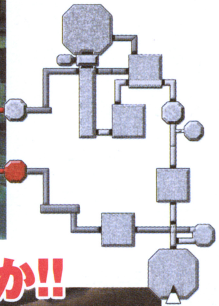
脱出ルートを確保せよ

火の海となった宇宙船



動力炉に落ちたパラサイトクイーン。その影響で宇宙船が爆発寸前という状況に陥ってしまった。サムスは早期の宇宙船脱出を目指し、脱出ルートを確保しなければならない。タイムリミット前に外へ出る手段を講じよう。

←↓爆発の影響で船内は瓦礫の山になってしまう。不安定な足場のなか、できるだけ迅速な行動を取らねば！



爆風で吹き飛ぶ宇宙海賊たち

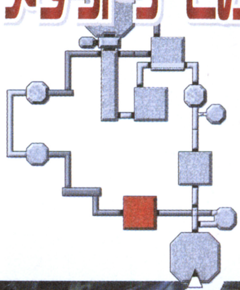
←船内に残っていた宇宙海賊たちも脱出を試みている。サムスはかれらを避けつつ脱出するのだ

爆発まであとわずか!!

←宇宙船爆発のカウントダウンが進むなか、船内の至るところにいたパラサイトも一斉に逃げ出す

Scene8

サムスの宿敵が復活 メタリドリーとの遭遇



船内からの脱出を図り、ようやく出口が近づいてきたそのとき、サムスの前にまたしても巨大な生物が。その名はメタリドリー。惑星ゼーベスでサムスが倒した相手だ。サムスを威嚇するだけで飛び去ったが…厄介な敵の存在が明らかに！

宇宙海賊の手によりパワーアップした姿に!! メタリドリー

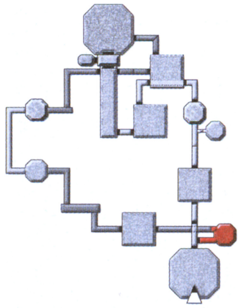
過去にサムスが惑星ゼーベス(FC版『メトロイド』の舞台)で戦い、激闘の末に倒した知的で狡猾なクリーチャー。その死骸からDNAを保存していた宇宙海賊は、リドリーのDNAとフェイゾンを融合させて「メタリドリー」として蘇生させたのだ。

⬆➡宇宙船からの脱出を図っている最中に出会ったメタリドリー。「もしかして戦わなければならないのか？」と身構えるサムスを、メタリドリーはその大きな羽を広げて威嚇する

⬆戦いを予感させる流れだったが、メタリドリーはサムスに攻撃をしかけることなく、きびすを返して飛び去ってしまう。メタリドリーの行く先に出口があるのか？

Scene9

爆発の衝撃で故障？ パワードスーツが機能不全に



出口まであともう少し。先へと急ぐサムスに緊急事態が。脱出途中に爆風に巻き込まれ、身に付けていたパワードスーツが機能不全に陥り、バリアスーツからノーマルスーツに戻ってしまった。重要な能力を失ったサムスは無事脱出できるのか？

高温にも耐えられる **バリアスーツ**

ノーマルスーツよりダメージを軽減できる。高温エリアでもダメージを受けない

鳥人族から最初に与えられたスーツ **ノーマルスーツ**

モーフボールとチャージビームなどの便利な特殊能力も失ったようだ

⬅爆風の直撃を受けたサムス…

➡吹き飛ばされた衝撃でスーツに異変が

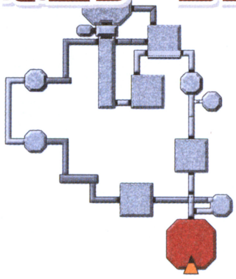
⬆出口へ向かってひたすら進んでいくサムス。だが、そのとき目の前から…

⬆前方から来た強烈な爆風がサムスの全身を包みこむ

⬆➡パワードスーツに電流がほとばしり、強烈な光が放たれて目の前が見えなくなる。そしてサムスが気が付いたときにはパワードスーツがノーマルスーツに…

Scene 10

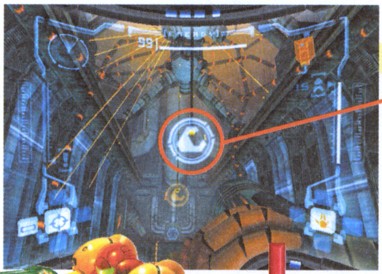
メタリドリーを追って…惑星ターロンⅣへ



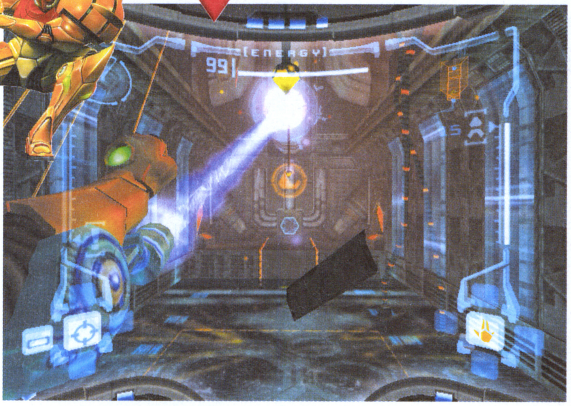
パワードスーツの機能不全などさまざまな事故があったが、間一髪、宇宙船オルフェオンから脱出したサムス。サムスが脱出するとほぼ同時に宇宙船を脱出したメタリドリーを追いかけて、惑星ターロンⅣへと向かうことになる。

System Check グラップリングビームで大ジャンプ!!

爆発後の宇宙船内など、足場が不安定だったり、先へと進む足場がない場合によく使うアクションが、グラップリングビームでのジャンプ。特定のアイコンが出現したときLボタンを押すと、グラップリングビームが発射され、大ジャンプが可能になるのだ。

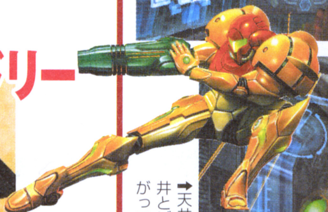


⬅このアイコンが出現したときに、迷わずLボタンを押そう。普段は使うことができないグラップリングビームが発射されるぞ



➡天井に向かってビームが発射され、天井とビーム砲がくっつく。それにぶら下がっての大ジャンプが可能なのだ

オルフェオンから飛び去るメタリドリー



⬅爆発寸前の宇宙船から脱出し、惑星ターロンⅣの方角へ向かって飛び去るメタリドリー

➡同じく宇宙船から命からがら脱出したサムス

間一髪で脱出成功

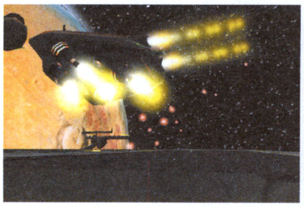
⬆脱出するとほぼ同時に、宇宙船の出口付近が爆発。まさに間一髪の脱出劇。宇宙船を脱出したサムスは宇宙船の出口付近に停泊してあるスターシップに乗り込む

ターロンⅣで待ち受けるものは?

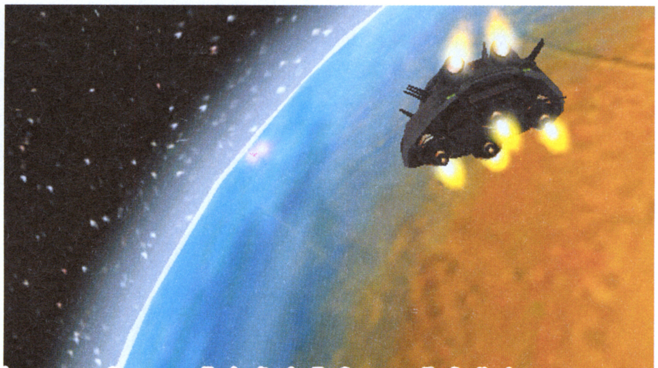
オルフェオンでフェイゾンを使った生物実験の一端を垣間見たサムス。宇宙海賊の新たな拠点として着々と侵略が進むターロンⅣで、サムスは何を目撃することになるのだろうか?

宇宙船で遭遇した以上に強力なクリーチャーやフェイゾンにまつわる謎がぞくぞくと登場する予感。宇宙船内で遭遇し、ターロンⅣへと飛び去ったメタリドリーとの再遭遇も必ずあるだろう。船内で機能不全になったパワードスーツは…? などなど、ターロンⅣでは宇宙船内を遥かに超越する冒険が待っているのだ!

⬆舞台は船内から惑星へ。惑星ターロンⅣには自然がいっぱい。雪の中を進んでいくことも…



⬆スターシップに乗り込んだサムスは、オルフェオンに別れを告げて、飛び立つ



➡メタリドリーの後を追い、スターシップは惑星ターロンⅣを目指す。本格的な冒険の幕が開けるのだ

宇宙船を抜け出し本格的な冒険へ…

メトロイドとの融合が生み出したパワードスーツの能力を検証
新パワードスーツの潜在能力レポート

GBA版のサムスがまとう青いパワードスーツは、これまでにないアクションを実現。機敏性が感じられるサムスのNEWアクションを中心にレポート。

GBアドバンス

タイトル	メトロイドフュージョン	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	2月14日	備　考	GC-GBAケーブル対応
価　格	4800円		

青いパワードスーツはこれまで以上に機敏な動きを実現

惑星SR388での調査中に謎の生物「X」に襲撃され、寄生されたサムス。ベビーメトロイドの細胞から作ったワクチンを投与し、パワードスーツの大部分を切除することで一命を取りとめたものの、その代償として潜在能力の大部分を失ってしまった。

だが、メトロイドワクチンと切り残ったパワードスーツが融合反応を起こした結果新しいパワードスーツが形成。この軽くて青いパワードスーツは、これまでになかった俊敏な機動性をサムスに与え、新しいアクションを可能にしたのだ。

←パワードスーツ切除手術後のパワードスーツの変化に戸惑うサムスだが…新たな可能性を秘めていたのだ

新生サムスの New Action1 はしごから5方向ショット

はしごにぶら下がったままの不安定な状態で、5方向に向かってショットを打ち分けることができる。はしごで移動中のサムスを襲おうとしている敵を攻撃できるのだ。

←はしごで移動中に敵が行く手をふさぐ。でも、片手をはしごの手をかけて攻撃可能

ぶら下がり状態でミサイルを発射

←前や後ろだけでなく、斜め45度の方向にもショットが撃てるのだ

壁にはり付いた敵を撃墜できる!!

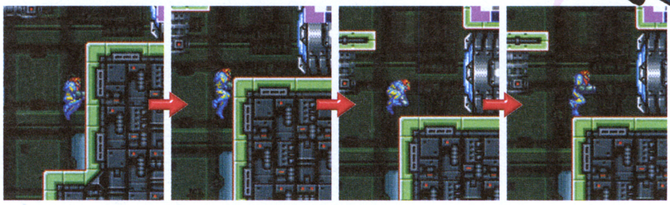
➡カベにはり付いてサムスが来るのをじっくり待つ敵に対して、先制攻撃ができる！

新生サムスの New Action2 角に飛び移ってよじ登る

角の部分に手をかけて、よじ登ることができるようになった。普通のジャンプでは上がれないような高い場所や距離があって届かないような場所でもその角の部分に触れることができれば登ることができるのだ。今作で多用しそうなアクションの一つだ。

角に手をかけてより高い場所へ

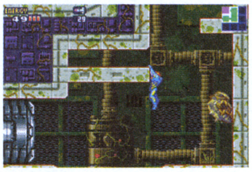
←角の部分に触れると、サムスの手が角の部分にかかり、上に登る体勢ができあがるのだ



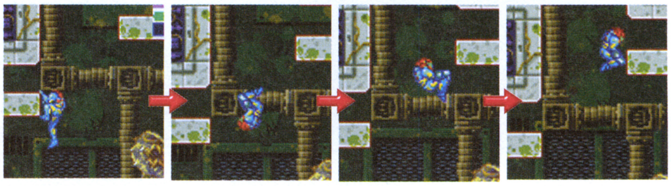
⬆普通のジャンプでは届かない高さでも、この通り。角に手をかけることにより登ることができた

新生サムスの New Action3 ぶら下がり状態から回転ジャンプ

はしごや角にぶら下がった状態で、ほかの場所へ向かって回転ジャンプができる。はしごからはしごへ、角から角へ…といった、ギリギリのところを登っていくといったアクションが多くなりそう。



←この状態から右上の足場へ行ける。これまでだったら不可能だったが…



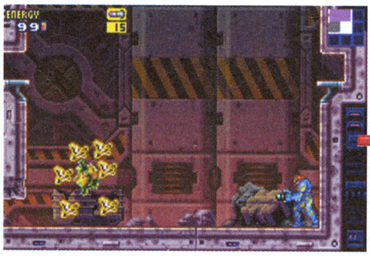
⬆角に片足をひっかけて勢いをつけて回転ジャンプ。見事、右上の足場へたどりついた

 ©2002,2003 Nintendo

「CORE-X」の核を吸収して失われた潜在能力を取り戻せる

「X」に寄生されたパワードスーツの切除で潜在能力の大部分を失ったサムス。だが、潜在能力を取り戻す方法がある。「X」の集合体である「CORE-X」の核を吸収すれば、サムスが本来持っている潜在能力が甦るのだ。

だが「CORE-X」は普通のXよりも強大な敵に擬態する。擬態した「CORE-X」を攻撃して本来の姿に戻さなければならないので、潜在能力を取り戻すのは容易ではないぞ。



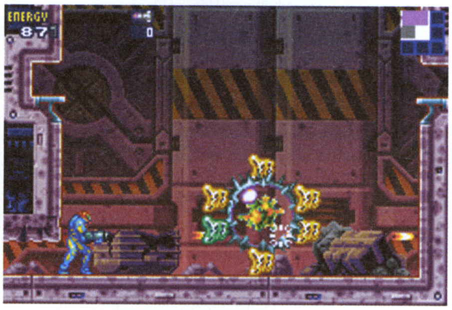
↑多数の「X」が集まって「CORE-X」を形成する

「X」を引き寄せ生物に擬態

←そのままマルカラに擬態した「CORE-X」。多彩な攻撃方法を持つマルカラは、なかなか手強いぞ

トゲで覆われた殻 核の周囲を覆う殻。トゲ状になっており、触れてしまうとダメージを負ってしまう

核 「CORE-X」の中枢となる部分。殻を壊してこれをゲットすれば、サムスの潜在能力のどれかが甦る



↑擬態した「CORE-X」を攻撃し、一定以上のダメージを与えると、本来の姿に戻るのだ

惑星SR388の原生生物 マルカラ

惑星SR388の原生生物であるマルカラ。シリーズを通してプレイしている人は見覚えがあるかも。じつは、SR388での戦いを描いた『～II』(GB)で登場しているのだ。体を丸めて襲いかかる攻撃方法のほか、バラエティに富んだ攻撃手段を持っているぞ。

↑マルカラ得意の丸まり。硬いコウラで攻撃が効かない？

↑←丸まり攻撃のほかに、強烈な炎攻撃も。新アクションの角へのぶら下がりで回避するサムス

固い殻をミサイルで破壊せよ

一定以上のダメージを与えて、擬態していた「CORE-X」を本来の姿に戻したあとも潜在能力を取り戻す戦いはつづく。トゲに覆われた殻を攻撃して壊さなければならないのだ。「CORE-X」のトゲに触れないようにしながら、ミサイルで殻を破って核をゲットすれば、ようやく失われた潜在能力の一つが甦るのだ。

↑「CORE-X」にビームを当てると、Xを放出。Xで体力回復を図りながら攻撃していくのだ

↑殻を破壊すると、核の部分が裸状態になる。すかさず取りにいこう

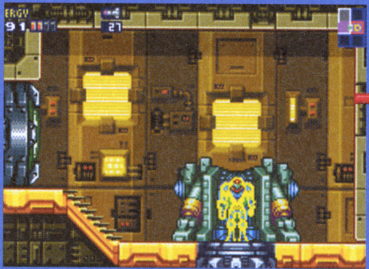
↑→失われた潜在能力の1つ「モーフボール」が甦った

モーフボールになれる！

ダウンロードでも潜在能力を取り戻せる

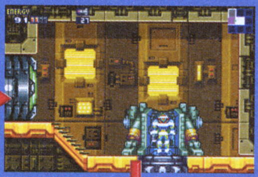
失われた潜在能力は、「CORE-X」から取り戻す以外に、データルームからダウンロードすることができる。サムスの行動をバックアップするための「支援データ」は、準備ができしだい送られてくる。ダウンロードするタイミングはナビゲーションルームのコンピュータが指示を与えてくれるのだ。

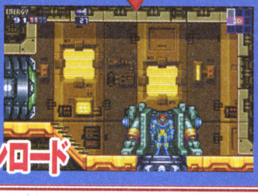
↑さまざまな情報を受け取ることができるナビゲーションルーム。ここで指示を受ける



↑ナビゲーションルームからダウンロードの指示を受けたら、データルームへ行き、ダウンロードしよう

データルームで支援データをダウンロード

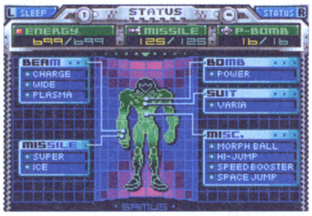




←支援データを取り込み、パワーアップ

「CORE-X」などから得られる多彩なサムスの潜在能力

ここではサムスの潜在能力を大公開。ゲームスタート時点では、ここにある能力のほとんどが失われており、「CORE-X」、もしくはデータルームで入手することになる。潜在能力を甦らせていくごとに行動の幅が広がっていくはず。

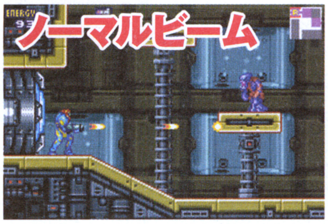


←サムスが現在使える能力を表わすステータス画面

ビーム系

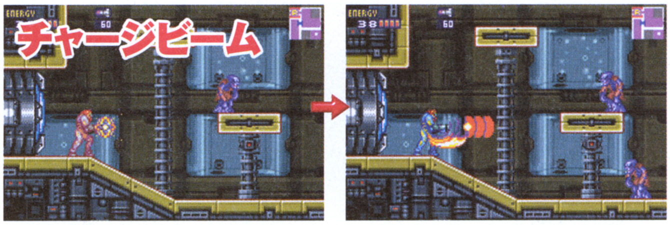
おもに敵を攻撃する手段に使われるビーム。いまのところ判明しているのは右の5種類。潜在能力を甦らせるなどして、徐々に強力なビームを入手していく。敵を倒す以外の使い方もあるかもしれないぞ。

ノーマルビーム	初期装備のビーム
チャージビーム	溜め撃ちができる
ワイドビーム	ビームが3発同時に発射
プラズマビーム	複数の敵を貫く
ウェイブビーム	障害物を貫通する波動状のビーム



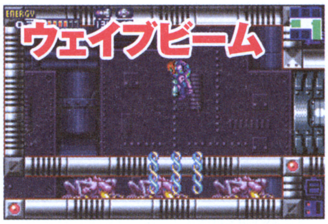
↑冒険スタート時から使うことができるビーム。普段はこのビームを使うことになる

↑ビームが3発同時に発射される。複数の敵と対峙したときに使うといいかも



↑その名の通り、溜め撃ちができる。溜め撃ち後のビームは威力倍増

↑レーザー光線のように鋭いビームで、ビームの先にいる複数の敵を貫く

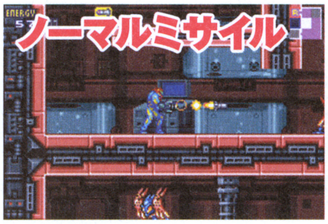


↑敵を貫くだけでなく、障害物をも貫通する。障害物の向こうにいる敵を攻撃できるぞ

ミサイル系

ビームと比較して、ゆっくりとした弾速ながら破壊力はバツグン。敵の動きを止めるアイスミサイルなど、特定の効果をもったミサイルも。

ノーマルミサイル	最初のミサイル
スーパーミサイル	強力なミサイル
アイスミサイル	敵を一定時間凍結させ動きを止める
ディフュージョンミサイル	チャージ状態で発射すると爆風を発する



↑最初に使うことができるミサイル。基本はこのミサイルを使うことが多くなるだろう

↑ノーマルミサイルに比べて、強力なダメージを与えられるミサイル

↑敵に当たると、一定時間凍結して動きが止まる。止めた敵を足場にして移動できるぞ

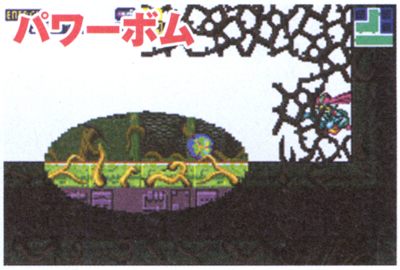
↑チャージ状態で発射すると爆風で広域の敵にダメージを与えられる

ボム系

モーフボール状態で使うことができる爆弾。狭い通路にいる敵を攻撃する手段としてだけでなく、特定の壁を壊すこともできる。謎解きには欠かせない能力なのだ。

ボム	無制限に使える爆弾。モーフボール状態でセット
パワーボム	ボムの強化版。画面上の敵すべてにダメージを与える

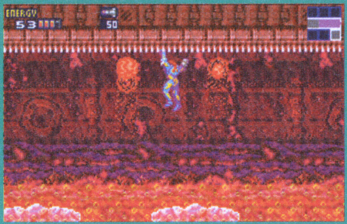
↑無制限に使える通常の爆弾。このような怪しい場所でセットして、道を切り開いていこう

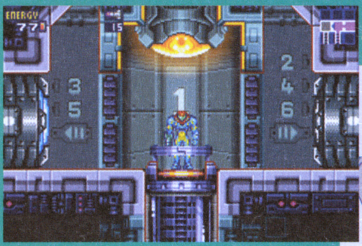


↑ボムをさらに強化した爆弾。通常のボムと同じ効果を持つだけでなく、画面中の敵にダメージを与えられる広範囲な攻撃手段でもあるのだ。複数の敵が迫ってきたときに使いたい能力だ

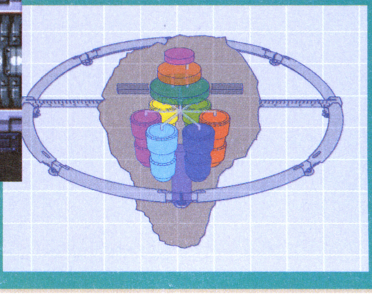
「X」との生死をかけた戦いの舞台
BIOLOGIC宇宙生物研究所の構造初公開!

GBA版の冒険の舞台となるBIOLOGIC宇宙生物研究所。その構造がついに判明。大きく6つのセクターに分かれており、宇宙の生態系を研究所内で再現。あの惑星SR388を再現したステージなど、バラエティに富んでいる。


↑溶岩の上を進んでいくこんなステージも


↑宇宙生物研究所は右のように区分けされている。上にあるメインエレベータで館内を移動するのだ。ちなみに右の図は、P51にある各セクターのリストの色に対応しているぞ

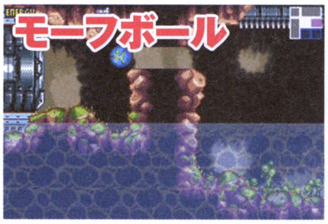
研究所の内部構造



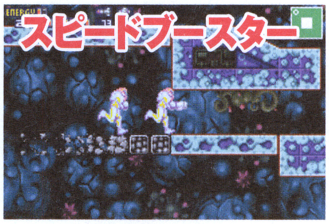
特殊能力

攻撃手段だけでなく、サムスは潜在能力としてさまざまな特殊能力を持っている。現在判明している特殊能力は右の5つ。どれも冒険を進めるために重要な能力ばかり。うまく活用して冒険を進めていくことになる。

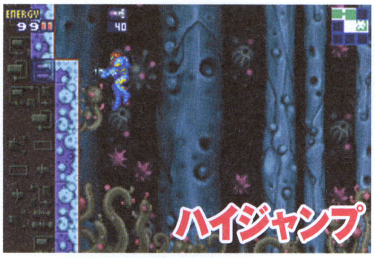
モーフボール	ボールのように丸くなる
ハイジャンプ	ジャンプ力がアップする
スピードブースター	高速ダッシュ。最高速で体当たりすると敵にダメージ
スペースジャンプ	回転ジャンプ中に再びジャンプできる
スクリューアタック	スピンジャンプで体当たりするとダメージを与えられる



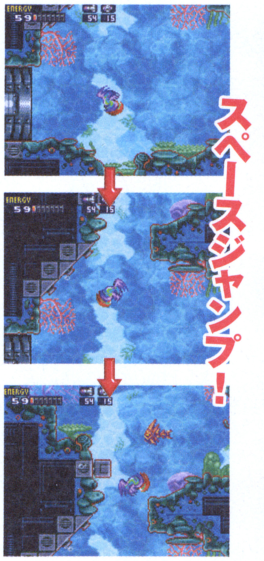
↑通常の状態では通ることができない狭い通路を通り抜けることができる



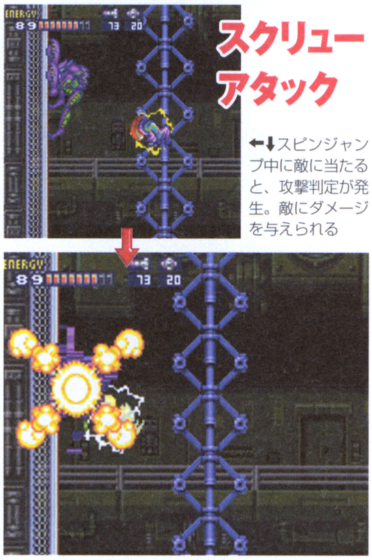
↑高速ダッシュで駆け抜けるスピードブースター。崩れる橋をかけ抜けるときに必要となる



↑→左は通常のジャンプ、右側は特殊能力のハイジャンプ。通常のジャンプでは届かない場所に到達できることも



→空中でさらに回転ジャンプができる。さらに連続ジャンプも可能なのだ

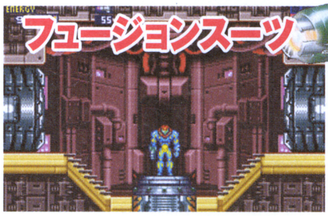


←↓スピンジャンプ中に敵に当たると、攻撃判定が発生。敵にダメージを与えられる

スーツ

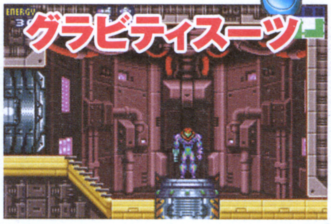
サムスに特殊能力を与えるだけでなく、サムスの身を守る役割を持つ。スーツは基本スーツのフュージョンスーツを含めて3種類。バリアスーツ、グラビティスーツとなるにしたがってパワーアップしていく。

フュージョンスーツ	初期状態のスーツ
バリアスーツ	敵からのダメージを軽減。高温、低温エリアでダメージを受けない
グラビティスーツ	敵からのダメージをさらに軽減。水中での行動が自由に



↑冒険スタート時にサムスが着ているスーツ。このスーツでは高温、低温エリアに入れない

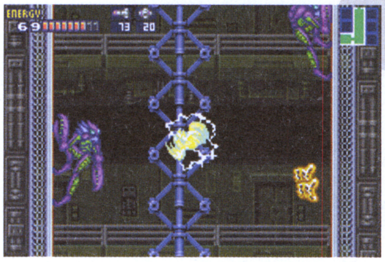
↑黄色と緑を基調としたスーツ。これまでのシリーズに登場したスーツに似ている



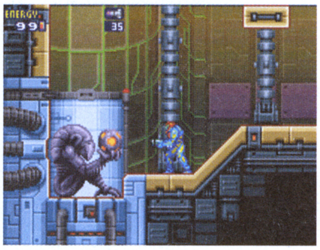
↑赤と青を基調としたスーツ。3種類のスーツで一番ダメージを受けにくく、水中での行動が可能

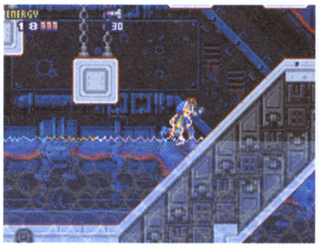
宇宙海賊 ゼーベス星人

左の画面写真でサムスのスクリューアタックを受けているのは、宇宙海賊のゼーベス星人。かつてメトロイドの能力を利用しようとし、宇宙のならず者として恐れられたエイリアンなのだ。


←↑壁にはり付き、サムスに攻撃を仕掛けてくるゼーベス星人。なかなかの強敵だ

惑星SR388を再現	セクター1(SRX)
熱帯の生態系を再現	セクター2(TRO)
高温地帯の生態系を再現	セクター3(PYR)
水中の生態系を再現	セクター4(AQA)
低温地帯の生態系を再現	セクター5(ARC)
暗闇の生態系を再現	セクター6(NOC)


↑惑星SR388を再現したセクター1。『メトロイドII』に似た舞台をもう一度冒険できるのだ。『II』をプレイした人には懐かしいかも

↓水中の生態系を再現したセクター4。水の中を移動することが多くなりそう。その前に、グラビティスーツを見つけなければならないだろう


↑暗闇の中を進んでいくセクター6。サムスの周囲しか見えない環境で進んでいく。近づかないと敵の姿もはっきり見えず難易度が高い

みんなで遊べる！ どこでも遊べる！ 名作パズルが勢ぞろい

NINTENDO パズルコレクション™

ドクターマリオ＋ヨッシーのクッキー＋パネルでポン

3本の名作パズルを大幅にリメイクして収録。初心者にも往年のファンにも楽しめる要素が満載だ。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ニンテンドーパズルコレクション
発売元	任天堂
発売日	2月7日
価格	5800円
ジャンル	アクションパズル
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	6ブロック
備考	GC-GCAケーブル同梱

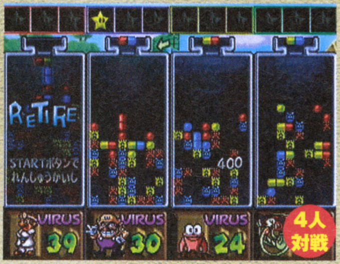
4人対戦モードをはじめパワーアップ要素満載の3作品

任天堂から発売された『Dr.MARIO』『ヨッシーのクッキー』『パネルでポン』の3タイトルが遊べる名作パズルコレクション。基本のテクニックが学べるモードや、今まで以上に熱いバトルが繰り広げられる4人対戦モードをはじめ、さまざまな新要素を各ゲームに追加している。過去のシリーズをプレイしたことのない初心者はもちろん、テクを極めた上級者まで新鮮な気持ちで楽しめるぞ。

↑各ゲームのセレクト画面。タイトル画面も大幅にリニューアルされているぞ。どのゲームからプレイするのももちろん自由だ

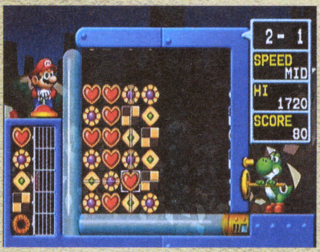
Dr.MARIO

主な変更点
- 新キャラクタ多数登場
- 「フラッシュ」モード追加



↑→新キャラ・新システムが加わり、対戦がさらに盛り上がるようになった

ヨッシーのクッキー



主な変更点
- ストーリーモード追加
- ヒントモード追加

↑→ルールやテクニックを解説してくれるヒントモード搭載。対戦のウデもみがけるぞ

パネルでポン

主な変更点
- 登場キャラクタを一新
- ストーリーを一新

↑→新ストーリーで展開するVS.COMのほか、「3D」モードなども加わっている

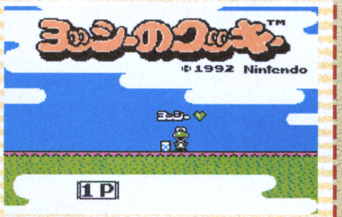
GBAにゲームをダウンロードできる「ジョイキャリー」対応

収録されている3つのゲームは、すべて「ジョイキャリー」システム対応。基本システムは同じだが、GC版とは異なるバージョンのゲームをGBAにダウンロードして遊ぶことができるのだ。また『パズルコレクション』にはGC-GBAケーブルが同梱されており、GCとGBAがあればすぐにゲームをダウンロードして遊ぶことができるぞ。

ソフトにGC-GBAケーブルが付いてくる！

→1度にダウンロードできるゲームは1つだけ。屋外でもプレイできるジョイキャリー版は練習するのにうってつけだ

↑『Dr.MARIO』タイトル画面。どのゲームも基本的に1人用プレイモードが中心となっている



↑『ヨッシーのクッキー』のタイトル画面。GB版のオープニングをほうふつとさせる

←『パネルでポン』。『パズルコレクション』での新キャラクタ、ププリがタイトルに登場

©2003 Nintendo,©1990-2003 Nintendo,©1995-2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS,
©1992-2003 Nintendo Game concept ©1991-2003 Intellectual Property Consultants, Inc.

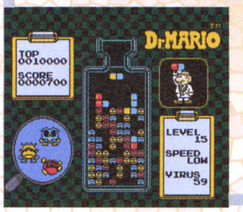
Dr.MARIO®

「ひとりであそぶ」モードでは、ひたすらビンの中のウイルスを消していく「オリジナル」モードのほか、3分の制限時間内にどれだけ得点できるかを競う「スコアアタック」、ビンの底からどんどんウイルスが増殖してくる「たいきゅう」など6種類のゲームモードを収録している。

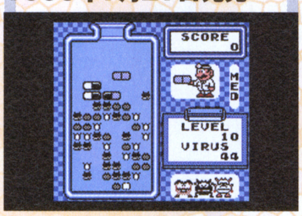
『Dr.MARIO』の歴史

今回収録された3作品の中ではもっとも古い歴史を誇る。CPUとの対戦モードが追加されたSFC版は、ニンテンドーパワーの書き換え専用タイトル。このほか、『大乱闘スマッシュブラザーズDX』にもプレイヤーキャラとして登場した。

FC版『Dr.MARIO』 1990年7月27日発売



GB版『Dr.MARIO』 1990年7月27日発売



SFC版『Dr.MARIO』 1998年6月7日発売

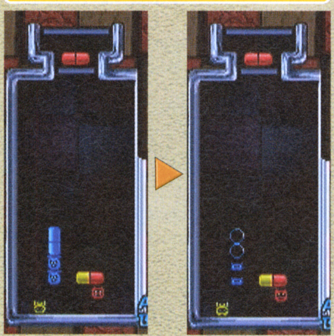
同じ色のカプセルを並べてウイルスを退治

ビンの中にいる赤、青、黄色の3種類のウイルスを6種類のカプセルを使って退治していこう。同じ色のウイルスとカプセルを4つ以上並べれば消すことができる。カプセルがビンの口まで詰まるとゲームオーバーだ。

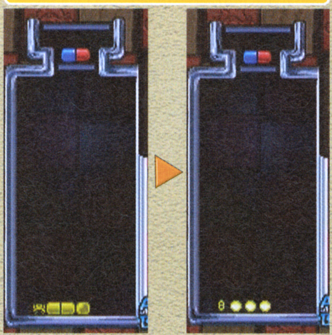
←レベルが上がるごとにビンの中のウイルスも増えていく

基本的な消しかた

縦並び



横並び



↑同じ色を縦か横に4つ並べれば消すことができる。カプセル1つでウイルス2つ分の大きさだ

連続消し

←消えたカプセルのもう片方がそのまま落ちて…

→下にいるウイルスを退治することができた

新モード＆キャラクタもぞくぞく登場

初登場の「おはなしモード」では、主人公をマリオとワリオのどちらか1人を選んでプレイすることができる。『Dr.MARIO』オリジナルのキャラクタが大勢登場する「VS.COMモード」は、相手より先にすべてのウイルスを消すか、連続消しを決めて相手を攻撃し、ゲームオーバーにさせれば勝ちだ。

「おはなし」モード

↑マリオかワリオかでストーリーが変化　↑「まほうのくすり」を取り返せ！

キャラクタ選択

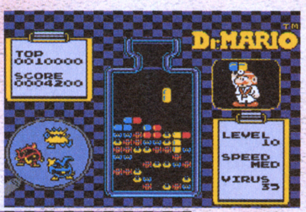
←ずらりと並んだ個性的なキャラ。「VS.COMモード」では相手を、対人戦では自分の使うキャラを選べる

謎の「フラッシュウイルス」

←「フラッシュ」モードでは、ピカピカ光る「フラッシュウイルス」を先にすべて消したほうが勝ちになる

ジョイキャリー版『Dr.MARIO』

ジョイキャリーでは、FC版の『Dr.MARIO』を遊ぶことができる。対戦モードがないこと以外は、画面やモードなどはほぼ当時のまま。基本的なルールや操作方法は、GC版の「オリジナル」モードと変わらないので安心だ。



←ジョイキャリー版のゲーム画面。過去にFC版やGB版を遊んだことがある人にとっては、懐かしく感じられるかもしれない？

←GBAにダウンロードしたゲームは、電源を消すとデータが消えてしまう。続きを遊びたい時は「スリープ」モードを使おう

パズルコレクション②

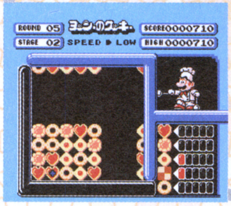
ヨッシーのクッキー™

新しく加わった「ヒント」モードでは、基本プレイや対戦時におけるルール、テクニックなどを教えてくれる。「オリジナルルール」、「対戦ルール」の両方で重要となる「ヨッシークッキー」の消し方や、2連鎖から5連鎖までの連鎖消しのやりかたなどもバッチリわかるぞ。

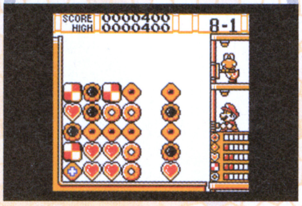
『ヨッシーのクッキー』の歴史

『Dr.MARIO』と同じく、FCとGBの同時発売タイトルとして登場した。このほかにも『ヨッシーのたまご』や『ヨッシーのパネポン』など、ヨッシーが主役を張っている任天堂のアクションパズルゲームは意外と多いのだ。

FC版『ヨッシーのクッキー』1992年11月21日発売



GB版『ヨッシーのクッキー』1992年11月21日発売



SFC版『ヨッシーのクッキー』1993年7月9日発売

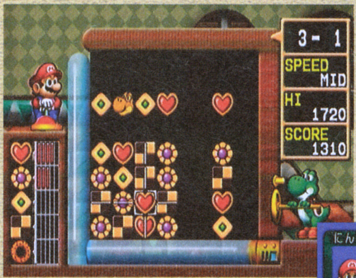
色とりどりのクッキーを列ごとに並べて消していこう

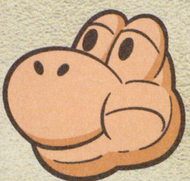
同じ形のクッキーを、縦か横一列に並べて消していくのが基本ルール。カーソルを合わせて列を選び、十字ボタンでクッキーを動かしていこう。オリジナルルールではすべてのクッキーを消せばステージクリア。対戦ルールでは相手より先に「クッキーポイント」を25ポイント溜めれば勝ちとなり、制限時間内にクッキーを消すことができなければ負けとなる。クッキーの柄は基本の5種類と、特別な効果を持つ「ヨッシークッキー」を含めた6種類。このヨッシークッキーをうまく使うことがクリアへの早道だ。

基本的な消しかた
まとめて消せば高得点！

←↑個数に関係なく、一列すべてが同じ柄になればクッキーは消える

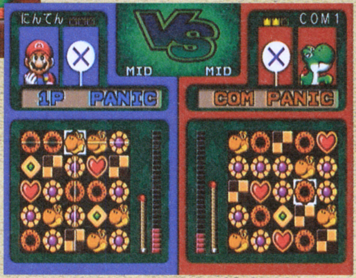
「ヨッシークッキー」を消すタイミングがカギ！





↓オリジナルルールでは、同じ柄のクッキーを5つ消すごとに「ヨッシークッキー」が出現。対戦ルールではクッキーを一列消すごとに現れるぞ

↑オリジナルルールでは、ヨッシークッキーはオールマイティ。どの柄のクッキーと並べても消すことができる。うまく使えば同時消しや連鎖のチャンスだ



→対戦ルールでは、ヨッシークッキーを一列消すことで攻撃ワザが発動する。相手のクッキーポイントを減らしたり、並び方をランダムで変えてしまったりと効果はさまざま

絵本のような「ストーリー」モード

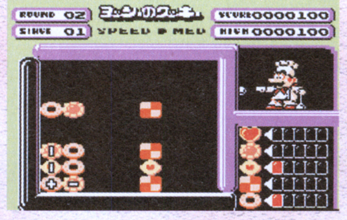
独特の絵本のようなタッチで描かれたヨッシーたちが活躍する「おはなし」モードは、COM相手の対戦ルール。奪われたクッキーを取り返すため、クッパとその手下たちと対決しよう。

←ピーチ姫へのプレゼントのクッキーを焼くマリオとヨッシー

↑→ふたりが寝ている間に、クッキーがクッパにとられてしまった！

ジョイキャリー版『ヨッシーのクッキー』

ジョイキャリーでは、FC版の『ヨッシーとクッキー』が遊べる。ステージごとにすべてのクッキーを消していく、オリジナルルールに準じた内容だ。



↑ジョイキャリー版の基本のゲーム画面

↑レベルなどの設定画面。画面の比率はGBAのモニターに合うようになっている

←もちろんスリープモードにすることも可能

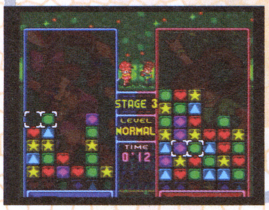
パネルでポン®

ひたすらパネルを消していく「エンドレス」、ストーリー仕立ての「VS.COM」など従来のモードは健在。一部のモードでゲームフィールドが360度回転する「3D」モードを選べるようになったほか、「オプション」では自分で「パズル」モードの問題を作れる機能を追加している。

『パネルでポン』の歴史

機種だけでなく、主役キャラクタもいろいろと揃っている『パネポン』シリーズ。パズルモードにヒント機能がついたり、1人用モードに「おじゃまアタック」が加わったりなど、さまざまな機種で発売されるたびに新たな要素が加わっている。

SFC版『パネルでポン』
1995年10月27日発売



GB版『ヨッシーのパネポン』
1996年10月26日発売

GBC版『ポケモンでパネポン』
2000年9月21日発売

せり上がるパネルと降ってくるおじゃまパネルをどんどん消そう

どんどん床からせり上がる7種類のパネルを、縦か横に3つ以上同じパネルを揃えて消していくゲーム。連鎖消しや同時消しをすることで、パネルのせり上がりをストップさせたり、対戦相手に「おじゃまパネル」を落としたりできる。パネルが消えている間にカーソルを動かして、さらに連鎖をつなげる「アクティブ連鎖」など、とっさの反射神経が求められる場面も。

➡ひたすらパネルを消していくのも、連鎖をつなげて大逆転を狙うのも、プレイヤーの戦略しだい

基本的な消しかた

⬅ボタンを押すことで、カーソル内の左右にあるパネルの位置を入れ替えることができる

➡同じパネルを3つ以上縦か横に並べれば消せる。パネルが消えている間もカーソルは動かせるぞ

2連鎖

⬆基本的な連鎖。4つ以上のパネルを同時に消せばさらに得点がアップ

おじゃまパネル

⬆おじゃまパネルは、隣り合っているパネルを消すことで普通のパネルに戻るぞ

⬆同じ色のおじゃまパネルも同時に消せる

登場キャラクタはすべてGC版オリジナル

GC版『パネルでポン』は、SFC版と同じく妖精の世界「ポップルス」が舞台となる。世界観は引き継いでいるが、登場するキャラクタたちのデザインはすべて新しくなっている。モンスターたちの襲撃によって、ばらばらになってしまった妖精たちの心と世界を取りもどすため、主人公フリルとともに旅立とう。

花の妖精
フリル

⬅SFC版の主人公、リップの娘。ポップルスの女王様になる運命にある

太陽の王子
カイン

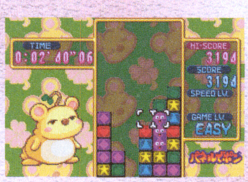
⬆世界を救うべく現れたという真の勇者。いったいどこで会えるのだろうか？

氷の妖精
ティンク

⬆氷の世界に住む、いたずら好きで甘えんぼうな妖精。宝石の妖精「ピュア」と仲がいい

ジョイキャリー版『パネルでポン』

新モードを追加し、グラフィックなども一新されたジョイキャリー版オリジナルの『パネルでポン』が楽しめる。エンドレス、おじゃまアタックの2つのモードのほか、上級テクニックが見られる「すごいデモ」モードも搭載しているぞ。



⬅GC版のマスコットキャラ、「ププリ」がゲームを案内してくれる

➡「すごいデモ」はジョイキャリー版でのみ見ることができる。必見！

ギフトピア

というタイトルには「ギフト」(贈り物)と「ユートピア」(理想郷)という作り手からプレイヤーへの「贈り物に満ちた場所」の意味が込められている

GIFTPIA
ギフトピアTM

ニンテンドーゲームキューブ

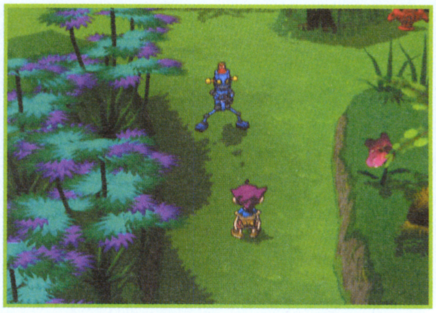
タイトル	ギフトピア
発売元	任天堂
発売日	4月
価　格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

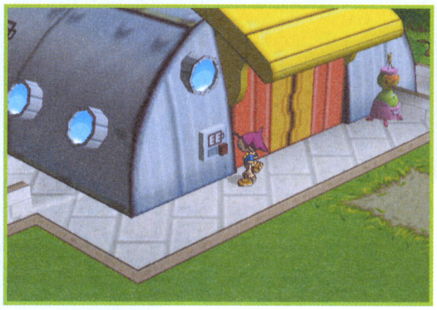
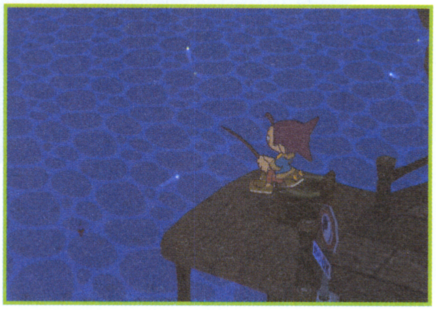
今回は画面写真の説明を控えさせて頂きます

ニンテンドーブック2002夏にひょっこりと載っていたポップテイストの画面写真。それが『ギフトピア』の国内初お披露目だった。それから、しばらくの沈黙を破って今回画面写真が大量に公開された。しかし、ゲーム内容は現時点ではまだまだ謎だらけ。前号の質問箱での企画部Hさんの回答によれば、「いろんな人の願いをかなえることで大人になっていくRPG」とのことだけれど、一体どんなシステムになるのだろうか。贈り物を届けるお使いしまくりのRPG？　はたまた敵にダメージを与える戦闘がなくて、プレゼントで相手を喜ばせるとか…？

そのヒントは、このゲームの開発を手掛けるクリエイター、西健一さんの過去のタイトルからも探れそうだ。西さんはこれまでに、戦闘がないRPG『moon』(PS)、破天荒アクションゲーム『とんでもクライシス』(PS／ゲームデザイナーとして参加)や、生命体育成SLG『L.O.L』(DC／坂本龍一さんプロデュースでも話題)など、独創的なタイトルを生み出してきたクリエイター。2000年、「スキップしたくなるような作品を！」をスローガンに(有)スキップを設立し、『ギフトピア』の企画を温めてきた。

これまでの作品にも共通しているのは、王道路線とは一線を画した、個性的なコンセプトとセンス。そしてそれが、コアなゲームファンだけでなく、普段それほどゲームをプレイしないライトユーザーにも支持されてきたということだ。



ポップで個性的なグラフィック

 ©2003 Nintendo

戦うだけがRPGじゃない「オルタナティブRPG」

勇者が悪者を倒すファンタジーの世界のRPGではなく、平凡な少年の冒険を描いたRPGとしては、古くは『MOTHER』がある。言うまでもなく、子供から大人まで幅広いファンの共感を呼んだ名作だ。『ギフトピア』はFCやSFCで『MOTHER』が新たなファン層を獲得してきたように、その独特のセンスでキューブに新たなファンを増やしてくれるタイトルになる可能性を秘めている。先ほどのHさんも「子供の心を持った大人に遊んで欲しい」という言葉を付け加えていることから、期待のほどがわかるだろう。

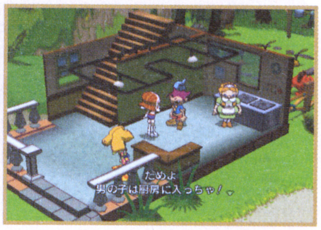
「贈り物」は、受け取って中身を開けるまでのドキドキ感もまた楽しいもの。今回の『ギフトピア』は、あえてゲーム内容を明かさないことによっていろいろ想像してもらおうという、任天堂からのサプライズ・プレゼントなのだと、ニンドリ編集部は思うのだ。そういうわけで、あえて今回の記事では多くを説明しない。「わからない」ことの楽しさを、味わってみよう。

主人公の男の子ポックルは本番に弱くて「大人式」を寝坊で欠席

神様の島ナナシ島で暮らしている主人公の少年。大人になるための大事な式典「大人式」に出ることができず、村長の怒りを買い大変なことに…。クリクリした目と紫の髪が印象的。

再大人式をしないと、

主人公ポックルたちの住む神様の島「ナナシ島」では、大人になるためには「大人式」という儀式を受けなければならない。しかしポックルは朝寝坊で式を欠席してしまい、怒った村長から再大人式にかかる費用、500万マ



村長の娘 キャッピー

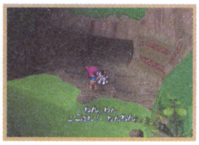
ポックルと同い年くらいの女の子。イヤリングの形がタイトルロゴのパーツに似ている。何か重要な意味が？

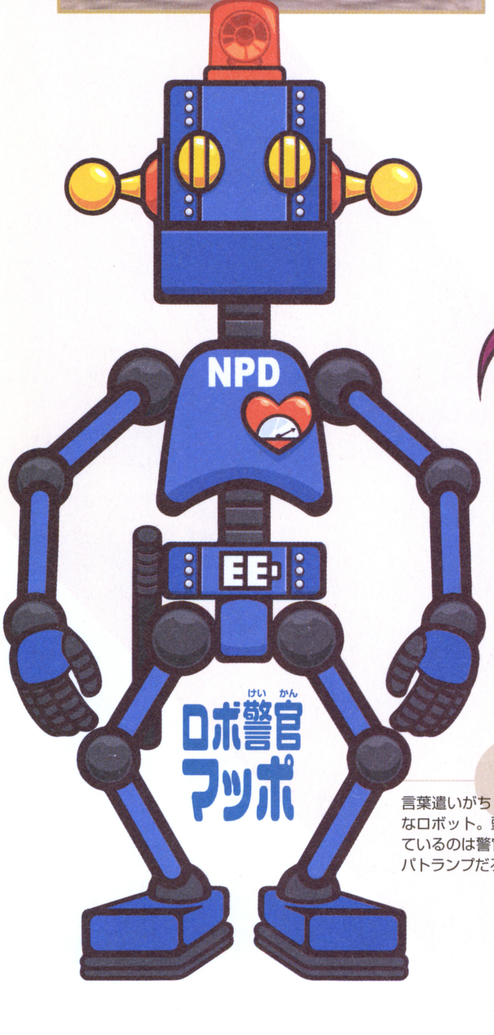
村長 メイヤー

恰幅のいい村長はキャッピーのお父さんでもある。ゲーム冒頭からポックルに雷を落とす

ずっと子供のままな～のだ!!

ネを貯めることを約束させられてしまう…。というのが物語のあらすじ。個性的な島の人々（ロボットや動物もいるけど）とコミュニケーションをとりながら、なんらかの形でお金を貯めていくことが当面の目的になりそうだ。





ロボ警官 マッポ

言葉遣いがちょっと変なロボット。頭に付いているのは警官らしくパトランプだろうか？

ポックル は大人になれるのか

牡ヤギ ユキオ

一見普通のヤギだけど重要なキャラなのか？ ちなみに昔のアニメではユキという名前の牝ヤギがいたけれど

フルポリゴン3Dソニックのシリーズ第1作が装い新たに!!

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ソニックアドベンチャーDX
発売元	セガ
発売日	今夏
価格	未定
ジャンル	アクション
メモリーカード	ブロック数未定

ソニックアドベンチャーDX デラックス

ハイスピード3Dアクション+α 6人のキャラそれぞれで違うゲーム性

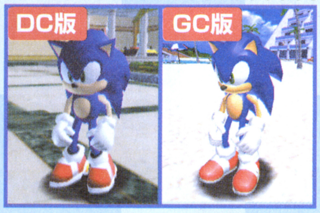
98年にドリームキャストで発売された『ソニックアドベンチャー』が、グラフィックを大幅にグレードアップしてキューブに移植。ソニックを含む6人がプレイヤーキャラとなり、それぞれに異なるシナリオとアクションゲームが用意され、アドベンチャーとアクションの2部構成になっている。

グラフィックを大幅グレードアップして移植

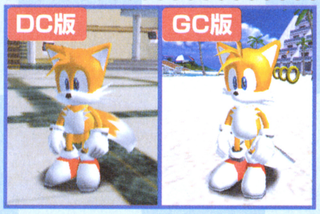
↑ドリームキャストの発売初期、当時としてはきわめて高い水準だったグラフィックだ

↑キューブのスペックにふさわしくクオリティアップし、さらになめらかな質感になった

ソニック



テイルス



ナックルズ

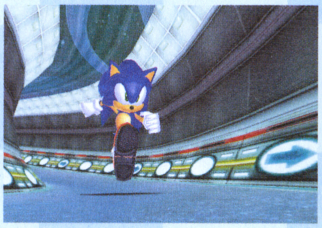
エミー

ソニック

制限時間内にゴールをめざせ!

ソニックのゲームのクリア目的は、コースをかけめぐり小動物を救出、ゴール地点にあるカプセルを破壊すること。ソニックならではのハイスピードアクションが3Dで展開するのだ。

↓➡スピードウェイを疾走するソニック。音速のハリネズミにふさわしい、派手でトリッキーなアクションの連続は『2バトル』と同じ!!



➡スピンアタック、ホーミングアタックなどのアクションで敵にダメージを与えることも可能

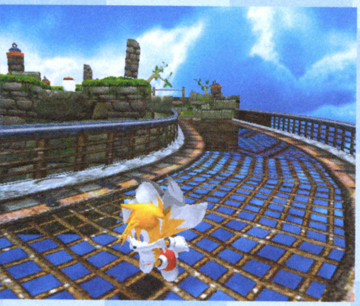
↑スピンダッシュを使えば目にも留まらぬダッシュ!! 爽快感バツグンのアクションが楽しめる

GINAL REPORT
特報
ソニックアドベンチャーDX

©SEGA©SONICTEAM／SEGA,2003

テイルス　ソニックとハイスピード競争

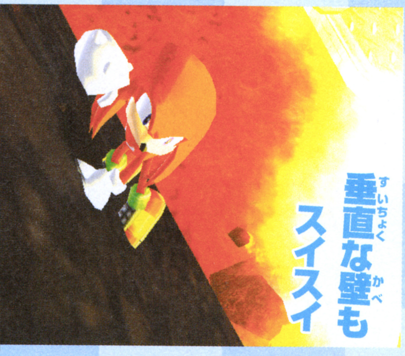
ソニックに憧れ、ソニックについてくるテイルス。今回はなんと、そのソニックと競争し、先にゴールに着くことが目的のゲーム。動物を救出しつつ、常にソニックとの距離に気を配りながらゴールを目指そう。得意のプロペラ飛行を使い、ソニックよりも早いルートを探し出すのがクリアのコツだ。


↑2本のシッポを使った回転攻撃で敵を攻撃することもできる

↑しばらくの間空を飛べるテイルス。しかし長く飛んでいると疲れて落下してしまう

ナックルズ　レーダーを頼りにエメラルドのかけらを探せ

ナックルズは、レーダーをたよりに各フィールドに隠されたエメラルドのカケラを3つ集める、宝探しがクリアの目的。カケラに近づくとレーダーの色や音が変化するので、それをたよりに探っていくのだ。滑空飛行、カベ登りなど、ナックルズならではの能力を駆使してカケラを集めよう。



←↑カベにへばりついたまま自由に行動できるカベ登りや、攻撃もできる滑空飛行など、スピードはないけれどパワフルなアクションがナックルズの魅力なのだ

エミー　追ってくる敵ロボから逃げ風船のゴールへ

今回の紅一点、自称ソニックのガールフレンドのエミー。宿敵エッグマンの放った追手ロボットZEROから逃れ、ゴールにたどりつくことがエミーのクリア目的。武器のピコピコハンマーではZEROは倒すことができないので、動物を救出しつつ、物陰に隠れたりしながらやりすごすのだ。

↑不思議な鏡のステージを進むエミー。小鳥さんと一緒にZEROから逃げろ!

↑ハンマーでZEROを転ばすことはできるけれど、あまり攻撃するとそれも効かなくなってしまうので注意

E-102　ゴール地点のターゲットを破壊するシューティング

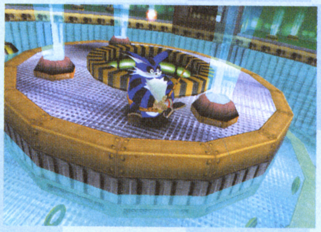
もともとソニックの宿敵Dr.エッグマンによって作り出された射撃用ロボ。ロックオンレーザーで敵を倒して制限時間を増やしつつ、ゴールにたどり着こう。たくさんの敵をロックオンして、まとめて破壊するとより多くの時間をかせぐことができる。レーザーをうまく使い、効率よく敵を倒していくのがクリアのコツとなる。

↑精鋭ロボット舞台の一員として命令を受けていたはずなのだが・・・

↑ソニックシリーズ初登場のキャラ。ロボットらしく変形モードもあるのだ

ビッグ　親友のカエルくんを探して釣り上げよう

こちらもシリーズ初登場の、のんびり屋の巨大ネコ。フィールドに点在する釣り場で、親友のカエルくんを釣り上げることがクリア目的。通常のアクションのほかに、魚釣りモードでは竿の操作やリール巻きで本格的な釣りゲームのようなかけひきが楽しめる。他のキャラとは一風変わったアクション性が大きな特徴だ。


↑ルアーを水辺に投げ入れ、キャストに成功すれば魚釣りモードになる

↑巨体をいかしたかなりの力持ちで、他のキャラが持つことができないものでも動かせる

英雄ラスタンの血を引く猛者がバーバリアンと激突

WarriorBlade
ウォーリアーブレイド
ラスタンvsバーバリアン編

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ウォーリアーブレイド ラスタンVSバーバリアン編
発売元	タイトー
発売日	3月
価格	6800円
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	3ブロック

英雄の血を引くもの ラスタン

↑英雄ラスタンの血を引く猛者で、彼自身も伝説になるほどの斧使いなのだ

最大8人が入り乱れるバトルロイヤルが展開

英雄の血を引くラスタンを始めとするさまざまな戦士たちが、己の目的のために戦う格闘アクションゲームが登場する。1対1の戦いはもちろん、最大8人が戦うバトルロイヤルまで楽しめる。また対戦だけでなく、1人用のモードとしてクエストモードも用意されている。ここでは各クエストをクリアすることでキャラを育てることができ、育てたキャラクタは他のモードでも使用できるぞ。

↑槍を持つ女性戦士がステージ際に追い詰められた

↓鉄球を持つ巨人が敵をまとめて殴りつけている

↑巨大なサルのような怪物の強力なパンチ攻撃。他のキャラと比べてもそのリーチの長さは圧倒的だ

↑もちろん一対一の戦いになるときもある

柱や木など地形を利用した戦い

戦いの舞台となるのは遺跡や洞くつや雪原など、さまざまなトラップが仕掛けられた特徴あるステージ。殴る、蹴るといった攻撃のほかにもこれらの地形を活用して戦うこともできる。箱やポールなど落ちているものを拾って振り回したり、投げつけたりと多彩な攻撃手段が用意されているぞ。

↑柱にぶら下がって敵を攻撃！ 地形を利用すれば意表をついた攻撃も可能

←巨大な柱で敵を殴る。戦いに利用できるものは何でも使うのだ

ゲージをためると魔法攻撃が可能に

ラスタンたちはマジックゲージを消費することで強力なマジックアタックを繰り出すことができる。さまざまな特殊効果が付加された攻撃を繰り出したり、打撃が届かない距離にいる敵に攻撃することもできるぞ。

↑輝くマジックアタックが炸裂

↑巨人の攻撃で大地を揺るがす大爆発が発生

↑火炎放射が敵に襲い掛かる

バラエティに富んだステージ

↑灼熱の溶岩に囲まれた危険なステージ

↑洞くつの中で戦う。大きな起伏がかぎになりそうだ

↑何かの遺跡とおぼしきステージ。どんな仕掛けがあるのか

プレイヤー4人＋COM4人で8人対戦！

対戦に参加できるプレイヤーは最大4人だが、ザコキャラクタ4人を加えることで最大8人での対戦ができる。多人数が入り乱れる乱戦では、さまざまな仕掛けが施されたステージとあいまって、ただ強いだけでは勝てない波乱に富んだバトルが楽しめる。

↑COMが操るザコキャラが参戦し最大8人対戦に

BARBARIAN™ ©2002_TITUS Japan K.K.Titus and the Titus logo are registered teademarks of Titus.Developed by Saffire.Published by TAITO.WarriorBlade ™ © TAITO CORP.2002All rights reserved.

STAR WARS クローン戦争

エピソード2と3をつなぐストーリーが展開

ニンテンドーゲームキューブ

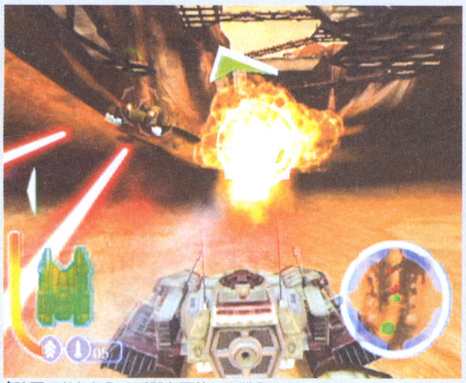
タイトル	スター・ウォーズ クローン戦争	ジャンル	シューティング&アクション
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	プレイ人数	1～4人用
発売日	3月20日	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

シューティング+アクションでスターウォーズの世界を再現

戦車やガンシップに乗るシューティングパートと、ライトセーバーで戦うアクションパートでスターウォーズの世界を体験できる本作。プレイヤーは軍の指揮官であるジェダイとなって戦う。友軍を効果的に活用して勝利を目指すのもよし、自分が強行突入するのもよしと幅広い遊び方が可能だ。

←ゲームのストーリーはムービーで語られる

戦車やガンシップで戦う シューティングパート


↑映画でおなじみの兵器を駆使して戦うのだ

ライトセーバーで戦う アクションパート

↑ミッションによってはライトセーバーでの戦いも楽しめる

映画「エピソード3」のプロローグ的な物語

ストーリーでは映画「エピソード2」のクライマックスである「ジオノーシスの戦い」から始まり、アナキン・スカイウォーカーがダース・ヴェーダーに変貌していく場面が語られる。スターウォーズファンは必見だ。

↑プレイヤー扮するジェダイが「ジオノーシスの戦い」に駆けつける場面から始まる

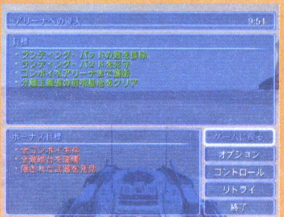
ボーナス目標をクリアで隠し要素出現

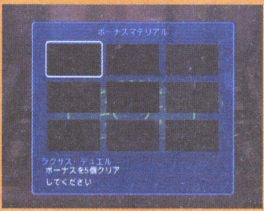
各ミッションにはクリアのための条件があるが、それとは別にボーナス目標が設定されている。普通にクリアするよりレベルの高いプレイが求められるが、これらをクリアするごとに隠し要素が公開されていくぞ。

全ての味方を守れ!

←味方の輸送機は1機も落とされてはならない

←100体以上の敵を倒せ、という条件もある


←条件はいつでも表示可能


←ボーナス目標を達成していけば徐々に隠し要素が公開される

最大4人での対戦も可能

対戦では、敵方のものも含めた兵器の中から好きなものを自機にできる。対戦マップも豊富に用意されており、ただ戦うだけではなくて拠点を防衛したり、ザコ敵の撃破数を競うなどバラエティに富んだ対戦が楽しめるようになっているぞ。

←特に変わったルールもないオーソドックスな対戦マップ

↑ザコ敵の撃破数を競うマップ。もちろん対戦相手を直接撃破するのもありだ

↑敵チームの司令部を破壊するマップ。攻撃だけではなく防御も考えなければならない

©2002 LucasArts Entertainment Company LLC.©2002 Lucasfilm Ltd. & TM or R as indicated.All rights reserved. Used under authorization.LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy, the LucasArts Twentieth Anniversary logo, and the Human Figure design logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd.

アニメ版「ナルト」の忍術バトルがGCで!

NARUTO -ナルト-

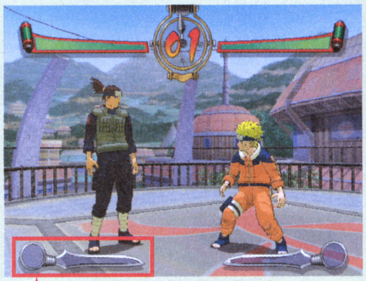
ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	NARUTO―ナルト―格闘(仮称)	ジャンル	忍者対戦格闘
発売元	トミー	プレイ人数	1～2人用
発売日	今春	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円		

ナルトたちが繰り広げるお手軽&痛快バトル

週刊少年ジャンプで連載中の人気コミック「NARUTO」―ナルト―が格闘アクションになってGCに登場！　アニメ版で活躍中のキャラをトゥーンレンタリングで再現し、さらに忍術らしいスピーディな動きを実現。アニメキャラをそのまま操作しているような爽快感が味わえるのだ。またド派手な必殺の術もボタンひとつで出せるので、初心者でもすぐに遊べるぞ。

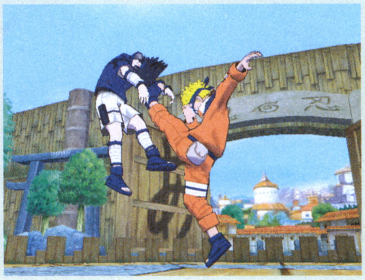
⬅戦いの舞台は闘技場だけではない。こんな日常的な？場所でも熱戦が展開

⬇画面左下にあるチャクラゲージを溜めれば、超強力な必殺の術を発動できるぞ！



チャクラをためて
必殺の術を放て！

⬆サクラのキックがカカシに炸裂！　今回の写真で登場しているキャラ以外にも、アニメでおなじみのキャラクタが使えるようだ。誰が出てくるのかな？

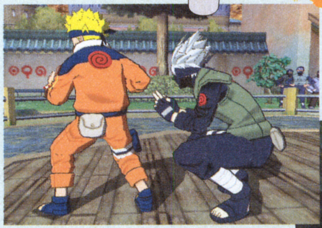


⬆アニメと同じ声優のボイスつきで、さらに臨場感がアップ！

原作のお笑いテイストも再現！

「NARUTO」―ナルト―の魅力のひとつが「ギャグ」。熱い対戦の最中にも、脱力もののギャグ技がどんどん繰り出されるのだ。今回はカカシのギャグ技をちょっと紹介しよう。エッチな本を読んだり、千年殺しを食らわせたりと、原作のファンなら吹き出すこと請け合いだぞ。

奥技・千年殺し!!



⬅ナルトの背後に回り、印を結ぶカカシ。この構えはもしかして、あの技か…？ナルトの尻が危ない!!

⬇出た～！　カカシの「千年殺し」!!　早い話がただのカンチョーなのだが、尻をおさえて吹っ飛ぶほどのこの威力。見てるだけで痛そうな一撃だ

⬆➡カカシの「イチャイチャパラダイス」。対戦中にもかかわらず18禁のウフフな本を愛読するカカシ。どんな技だ？

 ©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2002 TOMY

Nintendo DREAM ニンドリ冬シール VOL.84

Nintendo DREAMは月2回刊
Vol.85は2月21日発売

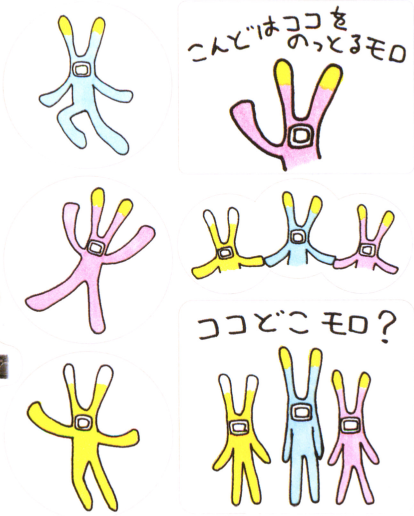
『ゼルダの伝説 風のタクト』だよ

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

- NINTENDO GAMECUBE ニンテンドーパズルコレクション
- NINTENDO GAMECUBE バイオハザード2
- NINTENDO GAMECUBE バイオハザード3 LAST ESCAPE
- NINTENDO GAMECUBE ロード・オブ・ザ・リング ～二つの塔～
- NINTENDO GAMECUBE エヴォリューション スノーボーディング

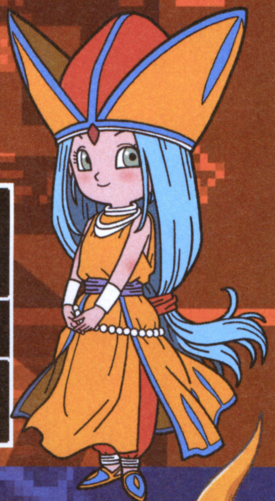
2月28日発売の『メトロイドプライム』

「セガ魂」連動。セガ破り敗戦記念「モロ星人」シール



© 2002 Nintendo © 2003 Nintendo © United Game Artists/SEGA 2001.2002

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート



▶P72

地形を調べてくれる地図士、食料を節約する料理人、オーブを探す占い師など、新たな冒険の仲間たちの特殊な力がバッチリわかる！

NEW SOFT LINE UP

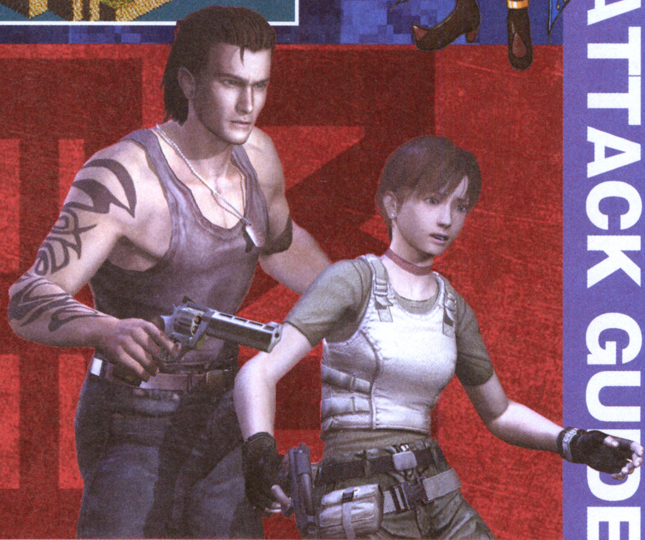
ファイナルファンタジータクティクスアドバンス

▶P82

発売直前となる今回は、これまでのシステムの総まとめと、新たなジョブや神獣を公開。GBA-SPと一緒に買う人も多そうだね。

ATTACK GUIDE

バイオハザード0



▶P88

ストーリー終盤となる工場から処理場を徹底解析。タイラントとの2度にわたる死闘のすえに、謎の青年の驚くべき正体が明らかに…!?

ATTACK GUIDE

エターナルアルカディア レジェンド

▶P94

無人島からヤフトマーまでの進行ルートに沿ってくわしく徹底攻略!! ムーンフィッシュの居所リストや新イベントまでも網羅!!

©アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス ©SQUARE CO.,LTD.ALL Rights Reserved.DESIGN WORK DIRECTION Hideo Minaba CHARACTER DESIGN Ryoma Ito ©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED.©OVERWORKS／SEGA CORPRATION 2000,2002

NEW SOFT PREVIEW & ATTACK GUIDE HEAD LINE

地図士に占い師…『DQM』に新職業続々

新たなジョブと神獣判明『FFT・A』直前チェック

強敵タイラント現る!!衝撃の事実が明らかに

空賊ヴァイスの世界一周達成攻略

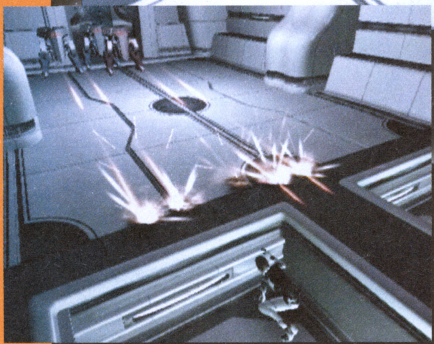
ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	P.N.03（ピーエヌ スリー）	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	3月27日予定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円		

P.N.03 PRODUCT NUMBER

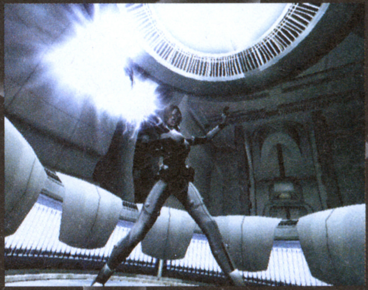
ヴァネッサの攻撃手段は「武器」から「素手」に!

軍の兵器システム「CAMS」の暴走を止めるべく、襲い来るメカ兵器と戦う女兵士、ヴァネッサ。前号までは、手にした銃で敵と戦っていたのだが、新着画面を見ると…なんと彼女の手からビームが!! ディレクターである三上氏により、ヴァネッサの攻撃手段が大胆に変更されたのだ。攻撃モーションもダンス風に、華麗に変更されている。



ディレクター 三上真司より

現場の声から、
「銃なんかヤメじゃー!」「なんかつまらん」
「ダンスしながら撃つ感じじゃーっ」
というのが理由です。そこで、主人公ヴァネッサのキャラクターを活かすためにアクションに「ダンス」のイメージを取り入れてみました。これで、よりカッコよく、ハデになったと思います。



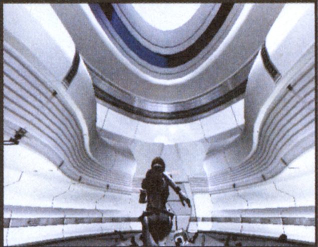
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

クライアントから出される指令を遂行せよ。

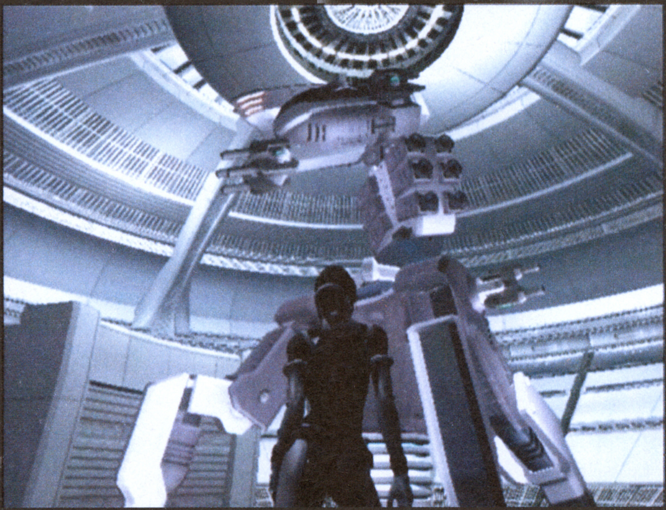
ゲームの進行はミッション制で、各ミッションごとにクライアントから出される任務を遂行していく。襲い来る変型メカを倒しながら任務を遂行せよ。

Mission1 ボスを倒せ！

⬆主人公ヴァネッサの後ろ姿。ヴァネッサは、常にダンスのリズムを取っているらしい

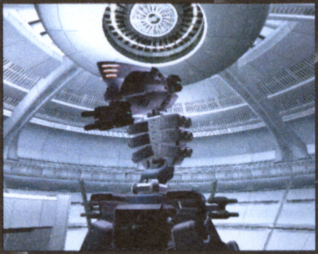


⬆ステージの色調は白が基本。ゴチャゴチャとせず、すっきりとしたイメージのステージだ



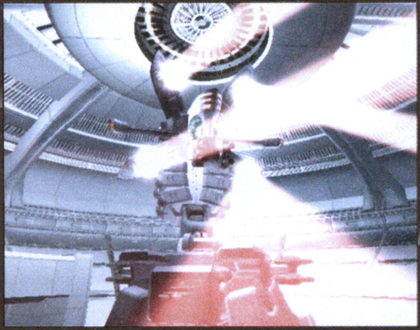
⬆機能的で飾りのないデザインのボス。ヴァネッサと比べると分かるとおり、かなりの大きさだ

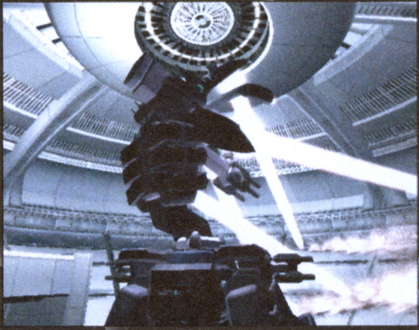
待ち受けている巨大なボス



ミッション1のステージボスは、巨大メカ、ゾンネンブルーネ。上部の首を振りながら強烈なレーザー光線を放ってくる。ミッションの任務がこのボスを倒すこと。死ぬほどレーザーを叩き込んで破壊するのだ！

Mission 1 : Boss
AAF-03
Sonnenblume
ゾンネンブルーメ





BIOHAZARD® 2

T-ウィルスがはびこるラクーンシティで戦う2人の主人公とそのパートナーをチェック

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バイオハザード2	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	1月23日	メモリーカード	1ブロック
価格	4800円		

2人の主人公の視点で展開する新たな恐怖の物語

『バイオハザード』の洋館での事件から2ヵ月後、多数のゾンビがはびこる死の街と化したラクーンシティを舞台に、新米警察官の「レオン」とS.T.A.R.Sのメンバー、クリスの妹「クレア」の2人の主人公たちのそれぞれの生き残りをかけた戦いを描いた、シリーズ第2弾。本作は、PS版『～デュアルショックver.』からの完全移植版となっているのだ。

←右腕の目が特徴的なボス「G」は、何段階にも形態を変えながら襲ってくる

↑この後、レオンとクレアは離れ離れに…

4通りのストーリーが楽しめるザッピングシステム

本作では一方の主人公のストーリーをクリア後、セーブしたデータを用いて新たにスタートすることで、クリアした主人公のストーリーを別の主人公で楽しめる「裏ストーリー」が遊べるようになる。本来のストーリーと合わせると、合計で4通りものストーリーが楽しめるのだ。

ストーリーの関係

	クリアすると	
レオン編 表	→	クレア編 裏
クレア編 表	→	レオン編 裏

レオン編

レオンは、ライターをいつでも使用できるアイテムとして所持している。そのため、火を使った謎解きなども存在する。また、レオン編だけでしか手に入らない武器などもあるぞ。

←街中にゾンビがうごめく。ときには、店内で戦うことも

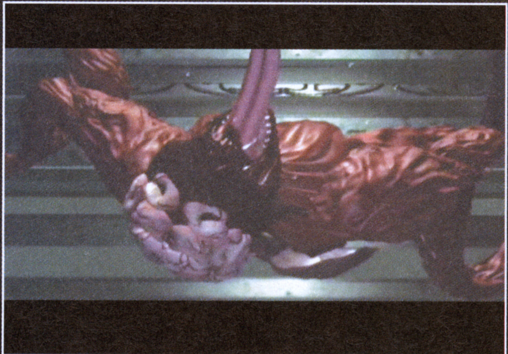
←レオンの職場となるはずだった警察署内もゾンビだらけに

レオン・S・ケネディ

ラクーンシティ警察署に配属された正義に燃える新米警察官。ちなみに『～4』の主人公でもある。

レオン編パートナー エイダ・ウォン

恋人の行方を探すミステリアスな美女。ときには銃を扱いゾンビと戦うことも。

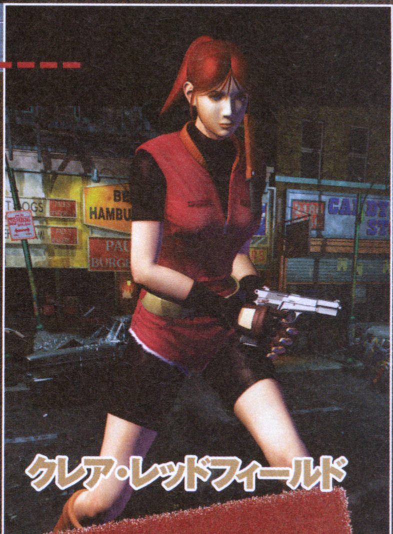

←ゾンビが変異した「リッカー」などの新たな敵も登場

クレア編

クレアはキーピックをいつでも使用できるため、カギ開けなどがラクに行なえるのが特徴だ。ちなみに、クレアのパートナーキャラであるシェリーは、攻撃手段を持たないので注意が必要だ。

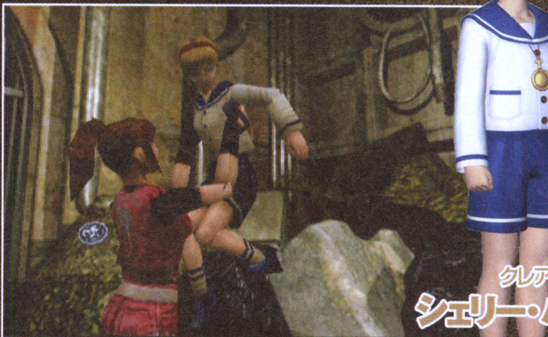
←街の地下を流れる下水道では巨大なワニも出現する

←街や警察署以外に、謎の研究所内部も通ることになるのだ



クレア・レッドフィールド

『バイオハザード』に登場したクリスの妹。兄の消息を追ってラクーンシティに到着し、レオンと出会う。


↑パートナーキャラとは、助け合いながら一緒に行動することになる

クレア編パートナー シェリー・バーキン

ゾンビたちに追われていたところをクレアに助けてもらい行動をともにすることに。

©CAPCOM CO.,LTD.1998,2003 ALL RIGHTS RESERVED.

BIOHAZARD®3 LAST ESCAPE

追いつめられる恐怖が味わえるサバイバルホラー

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バイオハザード3 ラストエスケープ	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	1月23日	メモリーカード	1ブロック
価格	4800円		

ラクーンシティを舞台とした追跡者との終わらない戦い

『バイオハザード2』でのレオンやクレアの戦いが起こる少し前、ラクーンシティに留まったジルの戦いを描いた、シリーズの第「3」弾が、PS版より完全移植されてGCに登場。倒しても倒しても、執拗にジルを狙う、追跡者と呼ばれる謎のモンスターを振り切って、T−ウィルスの蔓延でゾンビだらけになったラクーンシティから脱出することが目的となっているのだ。

↑街の中では多数のゾンビが同時に襲ってくる

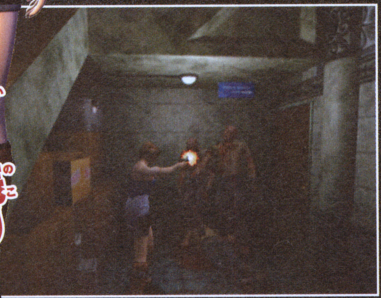
↑地中から出現する巨大なワームとの戦いも

↑街の中にはゾンビ以外に生き残った人も存在

ジル・バレンタイン S.T.A.R.Sの生き残り

女性ながらも特殊部隊S.T.A.R.Sに所属する。『バイオハザード』の主人公でもある。

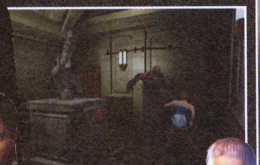
↑画面右にはボックスのようなものが見える。一体、何に使うのだろうか？



↑警察署内が戦いの舞台となることもあるのだ

S.T.A.R.Sの抹殺が使命 追跡者

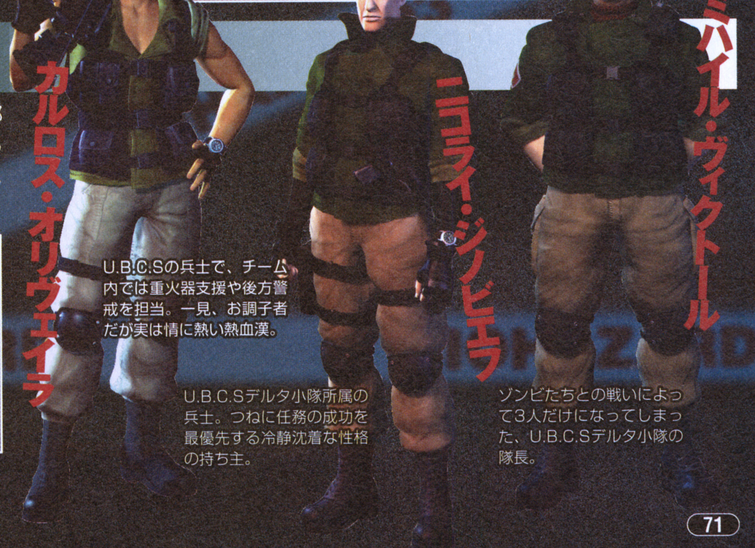
←巨体から想像できる通り、力が強くジルを片手で持ち上げることができる。また、知能も高く、武器で攻撃してくることも



↓→俊敏な動きで一気に間合いを詰めるなど、攻撃方法は多彩だ

敵か味方か!? 謎の傭兵部隊が登場

ゾンビがはびこるラクーンシティには、ジル以外にもゾンビと戦う生存者たちが存在。彼らはアンブレラ社が結成した、U.B.C.Sと呼ばれる要人の救出を主な目的とする傭兵部隊で、ときにはジルと協力しながら街からの脱出をめざすことになる。彼らの目的とは一体…？

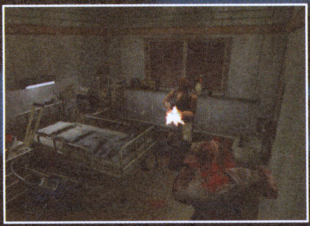


カルロス・オリヴェイラ
U.B.C.Sの兵士で、チーム内では重火器支援や後方警戒を担当。一見、お調子者だが実は情に熱い熱血漢。

ニコライ・ジノビエラ
U.B.C.Sデルタ小隊所属の兵士。つねに任務の成功を最優先する冷静沈着な性格の持ち主。

ミハイル・ヴィクトール
ゾンビたちとの戦いによって3人だけになってしまった、U.B.C.Sデルタ小隊の隊長。

↑S.T.A.R.Sとは敵対関係なのだろうか？



↑カルロスを操作することもあるようだ

©CAPCOM CO.,LTD.1999,2003 ALL RIGHTS RESERVED.

「仲間」「食料」「オーブ」3大新要素が判明!!

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

今回は仲間についてのさらなる秘密と、公開された新システム情報をお届けするぞ!

GBアドバンス

タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	価格	未定
発売元	エニックス	ジャンル	RPG
発売日	未定	プレイ人数	未定

➡冒険で立ち寄った場所で仲間たちを見つけていくのだ

仲間たちの「特別な力」が続々判明!

「キャラバン」での戦闘は基本的に馬車を護衛する「ガードモンスター」たちがこなしてくれるのだが、「おうえん」という要素によって、仲間たちが戦闘に参加してくれることが判明したぞ。

その効果はさまざまで、戦士なら強力な攻撃を、魔法使いならメラミやベギラゴンなどの攻撃呪文を使ってくれるなど、その職業に見合った働きをしてくれるのだ。また、仲間たちは戦闘以外の場面でも特殊な能力を発揮してるので、とてもたよりになるのだ。

仲間

⬇ありったけの力で攻撃なら、すごいダメージになりそう!

⬆戦闘では基本的にモンスターがメインで戦ってくれる

「おうえん」で戦闘に乱入!

⬆「おうえん」で仲間が馬車から飛び出してきた! モンスターたちにはありがたい援護だ

強烈な一撃!!

「いたずら」のコマンドでキーファがモンスターにいたずらするのかも

キーファも活躍!?

仲間の組み合わせが特殊な力を生む!

馬車に乗せる職業の組み合わせで思わぬ効果を発揮することがある。例えば1台の馬車を全員戦士でそろえると、ひとりの攻撃が敵全体攻撃になるぞ。

⬆キャラバンの編成を手伝ってくれるのがギャバンなのだ

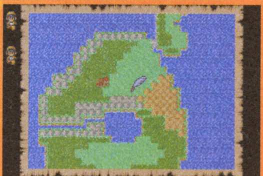
力を合わせた一撃が炸裂!

➡戦士たちの友情パワーが1つになって強力な攻撃を生んだ!

キャラバンを見守る心優しき老人 ギャバン

地図士 地形を調べてくれる便利な職業

キャラバンがいる周囲の地形を調べ、地図を書いてくれる職業。ルートを調べるなど、地図はいろいろ役に立つ。



⬅地図はこんな感じ。羽根のマークがある位置がキャラバンの現在地だ

©アーマープロジェクト/バードスタジオ/エニックス ※画面は開発中のものです。内容は実際の商品と異なる場合があります

食料

今回の冒険には「食料」が必要に！

➡やっぱり食べ物を食べないと始まらないってことだね

今回からは「キャラバン」という馬車に乗って仲間たちと旅をすることは以前お伝えしたとおりだが、このキャラバンでの行動には「食料」が必要になるのだ。キャラバンに積んだ食料はフィールドを移動していくと少しずつ減っていき、なくなってしまうとキャラバンが危険にさらされることになるようなので、行動の計画をきちんと立てておかなくてはならないぞ。

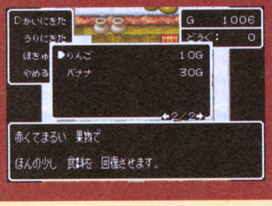
食料は町で買えるほか、フィールドのどこかで魚を釣ったりすることで手に入ることがある。

食料ステータス

この数値が残りの食料を表す。右が現在値、左が最小値を表している

料理人 キャラバンの食料をバッチリ節約！

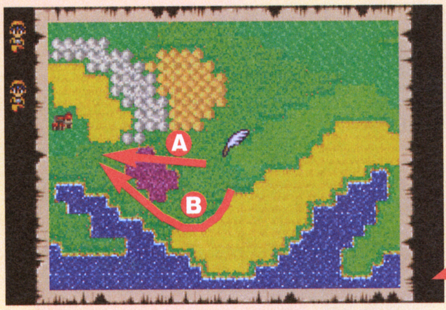
料理人がいれば、旅をしている間の食料の減りが少なくなる。戦闘ではモンスターのMPを回復してくれるぞ。



⬅食料にかかわることなら料理人におまかせ！ キャラバンには欠かせない

食料ステータスがカギに

画面の右上に表示される「食料ステータス」は今回の冒険の中でもかなり重要なものとなる。通る地形によって、減り方が変わってくるのもポイントだ。



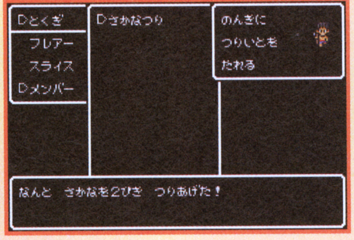
ルートによって食料の減りが変化

Aのルートは沼地を通るぶん近道だが食料の減りは多い。Bのルートは沼を避けて遠回りだが食料の減りは少ない

キャラバンがレベルアップする！

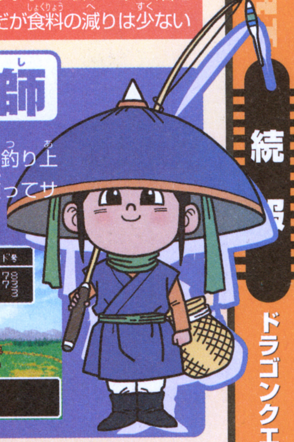
フィールドを歩いていると、キャラバンがレベルアップする。レベルアップすれば、積み込める食料の量が増えるのだ

旅先で食料ゲット！



⬆釣り師の能力を使えば、川などで魚が釣れる。これで食料も手に入るので旅も安心だ

釣りだけじゃなく戦闘もOK！ つり師



海や川で「つり」をして魚を釣り上げてくれる。戦闘でも釣具を使ってサポートしてくれるのだ。

➡「とあみ」は敵の動きを封じ込める技。これなら反撃も受けない？

宝玉

願いをかなえてくれる「オーブ」が登場！

キーファが迷い込んだ伝説の大陸には「オーブ」というアイテムが存在するという。これをいくつか集めると願いが叶うというから、元の世界に戻りたいキーファにとってはうってつけ。ただしオーブはあるナゾの存在が持っているというウワサがあり、簡単には手に入らない？

⬅オーブのウワサを聞くキーファ。もういてもたってもいられないかな？

占い師 オーブ探しならこの職業におまかせ！

地図士が作った地図を見て、オーブのありかを教えてくれる職業。戦闘では敵の残りHPを占ってくれるぞ。

⬅情報が少ないだけに、占い師のこの能力はとってもありがたい

⬇隠れているとなると、探し出すのはかなり困難かな？ こんなときには占い師の出番となるハズだ

⬆このおばあさんの悩みも解決してあげたいところ。それにはオーブを集めなくては！

主人公が暮らす「わすれ谷」の美しい自然とゆかいな住人たち

牧場物語 ワンダフルライフ

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	牧場物語 ワンダフルライフ	ジャンル	シミュレーション
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人
発売日	2003年未定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定	備考	GC-GBAケーブル対応

自然にあふれた「わすれ谷」を舞台に、自分の牧場を経営していく本作。今回は、新たに判明したわすれ谷の住人と、その美しい風景を紹介。さらに、GBA版『牧場物語』の最新情報も公開するぞ！

主人公の牧場経営にかかわる「わすれ谷」の4人の新キャラを紹介

単に牧場を経営するだけでなく、町に住んでいる様々な登場人物とのコミュニケーションを楽しめるのも、『牧場物語』シリーズの魅力。今作でも、主人公が住む町、わすれ谷には40人以上の住人が登場するぞ。今回はそのうちの4人（？）を紹介。酒場のマスターやサラリーマン風のおじさんなど、いずれも個性的な人たちばかりだ。彼らが主人公の牧場にどう関わってくるのか、今から楽しみだよね。

←ときには町の女の子との恋の一幕も。ムームーが健気

複雑な人間関係が？

↑サンとグラートとの会話。なにやら、グラートの相談にサンが乗ってあげてるみたいだけど…

酒場の弾き語りマスター ガーファン

わすれ谷にある酒場"ブルーバー"のマスター。ヒロインのムームーもこの店で働いている。ギターの弾き語りが得意。

←ムームーの想いを主人公に語る。優しい人なのね

オレはしがないギター弾き～

うわさ好きのオバサン サン

みるからに優しそうな女性。グラートと話している様子などをみると、お世話好きといったイメージもあるけど…。それと、普通のオバサンと同じように井戸端会議が大好きなようだ。好きなテレビ番組はやっぱりワイドショー？

↑井戸端会議で相談を受けるサン。ここはお世話好きオバサンの面目躍如か。何やらサンの目が活き活きしているようだ？

さえないサラリーマン（？） グラート

なにやらヒジョ～にさえない雰囲気がつきまとうグラート。ワイシャツにネクタイという格好から察するにサラリーマンみたいだけど…。わすれ谷の役場に勤めてるのかな？　いつも疲れているお父さんといった感じです。

↑公園のベンチで1人たたずむグラート。どうもかなりお疲れの様子。家族関係で悩んでいるのかな？　それとも職場関係？

なぞのぬいぐるみ ダーちゃん

かわいらしいクマのぬいぐるみのダーちゃん。どうやら、主人公が生まれた息子にあげるぬいぐるみのようなのだが…。それにしては、息子の部屋にあったかと思えば、宿屋にあったりする。なにやら深い謎を持つぬいぐるみなのかも？

神出鬼没？

⬇➡いろんなところに現れる謎のぬいぐるみ。その正体は？

©2002 MARUCOME／Victor Interactive Software Inc.

広大なフィールドを舞台に悠久な時の流れを体感できる

本作では、主人公が住むわすれ谷の風景が、3D画面で非常に美しく描かれている。もちろん季節による町並みの移り変わりなども、バッチリ表現されているぞ。

←時間による違いも表現されている。昼は明るいが…

←夕方以降になるとこんなに暗くなるのだ

←夜の公園で、ヒロインと2人きり。美しいグラフィックがさらにムードを盛り上げる

フィールドから感じられる奥行きがすばらしい

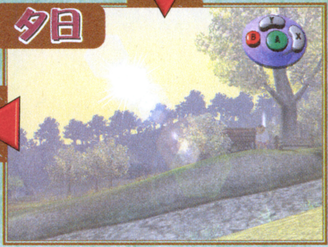
↑農場から夏の海を見つめる主人公。農場の奥行き、はるかな海が美しく表現されている。泳ぎに行きたい感じ

➡橋の上から、遠くにある滝を見つめる。道のわきに植えられている桜が美しい。春の自然を感じる一幕だ

時間帯によっては美しい背景が見られるぞ

季節による移り変わりだけでなく、1日のなかでも、時間帯によっては美しい風景が見られるのも本作の特徴。一日の始まりのまぶしい朝日や、静かな夜に美しく浮かぶ月など、画面を見ているだけで時間の流れを感じられるぞ。

←すでに日が暮れた夜の公園。こんななかにも、何人か人の姿が…



↑一日の流れが背景で表現されている。美しい朝日は感動的ですらある

GBA版も新システム判明!
牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

GBアドバンス

タイトル	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	2003年未定
価　格	4800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備　考	GC-GBAケーブル対応

GC版『ワンダフルライフ』と同時期に発売予定の、GBA版『ミネラルタウンのなかまたち』。こちらは、わすれ谷の隣町「ミネラルタウン」が舞台となる。ここでは、GBA版で判明した新システムを紹介するぞ。

←GBA版も楽しい町の人がたくさん登場する

自分用の別荘を買うことができる

なんと本作では、主人公が自分の別荘を持てることが判明。ただ、実際に別荘で何ができるのかは、まだ不明。夏や冬の余暇に、別荘で遊びながら楽しくすごしたりできるのだろうか。結婚して家族ができたら、家族を連れてバカンス、なんてこともできるのかも。別荘地で起きるイベントにも、どんなものがあるのか今から楽しみだよね。

➡雪に囲まれたロッジ。スキーができるのかな?

←夏の海岸でお昼寝。う～ん、幸せそう

GC版とのリンクで楽しみもさらに広がる

本作と、GC版『ワンダフルライフ』は、GBAケーブルを使って接続することで、お互いの町をリンクさせることができるのだ。リンクさせると、いろいろな人が2つの町を行き来するようになる。それによって、新たなイベントが起きたり、新しい物語が発展したりするぞ。

わすれ谷が見える?

↑丘のはるか向こうに見えるのが「わすれ谷」。GC版の舞台となる町だ。

ストーリーリンク

トーマスが、隣町であるわすれ谷の町長とケンカをしたらしい。これで新しいストーリーが発展するのかも。

アイテムリンク

2つの町を行き来する行商人バァン。彼の店にくれば、お互いの町にあるアイテムを買うことができる。

クラスチェンジが多彩になり、収集要素がより奥深く!!

RUNE Ⅱ ルーン

次々と明らかになる『RUNEⅡ』の豊富な新要素。今回は、前作の約2倍、なんと200種類以上に増えたカードの新たな収集方法を中心に紹介していこう。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ルーンⅡ
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	今春
価格	6800円
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1〜2人用
メモリーカード	ブロック未定

カードのクラスチェンジが分岐し、選択可能に!!

カードでクリーチャーを召喚し戦うアクションRPG『RUNEⅡ』。カードは戦闘で使い続け、経験値を貯めることによって、能力の高い別のクリーチャーのカードに進化（クラスチェンジ）させることが可能だ。前作では進化するカードの種類はあらかじめひとつのパターンに決まっていたが、今回の『RUNEⅡ』では、進化のパターンは複数に分岐。また、そのクラスチェンジ先はプレイヤーが任意で決めることができる。

➡複数あるリザードマンのクラスチェンジ先

戦闘で経験値がたまる

⬆デッキに入れるだけでもたまるので、回復系カードにも有効だ

※カード下の「水／回復」等はそれぞれ属性と系統を表します

⬆ダークスプライトへのクラスチェンジ

⬆特殊攻撃が魅力のグレートデーモン

©2002 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

伝説の女王カティアの像が見守る"カディスの町"

ブリューワ地方にあるカディスの町は、約200年前の前作で、アーガイル大陸を平定した伝説の女王カティアの像が、丘の上から見守る小さな町。ここにはカードの売買やクラスチェンジを扱うカードショップや、妖精研究所などがある。また物語のヒントやイベントなどもあるので、ゲーム終盤まで立ち寄ることの多い町だ。

↑これは丘の上から町を見下ろしたところだ

↑広場には噴水があり人々が多く集う

↑カティアの像もどこかにあるらしい

カードショップ　カードの売買やクラスチェンジが可能

噴水広場から続くカードショップでは、カードの売買、クラスチェンジやコピーなどが行える。カードの売買では、ストーリー進行が進むにつれてショップで買えるカードが変わるので要チェックだ。カードのクラスチェンジ、コピーはそれぞれのカードの経験値がたまっていることが条件となる。

↑ワールドマップでショップの有無もわかる

ショップ内部

↑→薄暗い店内には、たくさんのカードが陳列されているようだ

カードのコピー

↑手持ちのカードからコピーするカードを選んでいるところ。ソートも可能

カードのクラスチェンジ

←カードをクラスチェンジしているシーン

妖精研究所　赤妖精リムを連れて訪れると…

前作にもあった妖精研究所は今回も健在。みつけるとプレイヤーについてくる赤妖精リムを集めてこの研究所に連れていくと、お礼としてレアカードがもらえるのだ。

赤妖精リム

←暖かい暖炉の火から生まれた妖精。活発で好奇心が旺盛なため、気に入った人をみつけるとついてくる

↑今回登場する妖精博士は8代目らしい。博士に預けた妖精は、10匹以上になると次第に大きくなっていく

↑妖精が冒険のヒントを教えてくれることも

妖精博士ラッセル8世

先祖代々、大陸各地にいる妖精の研究を続けている学者で、「妖精博士」と呼ばれている。先祖の中には、初代女王カティアの冒険の手助けをした者もいるらしい

ロックマンエグゼ トランスミッション

ROCKMAN.EXE TRANSMISSION

謎の新型ナビが出現!!

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ロックマンエグゼ　トランスミッション
発売元	カプコン
発売日	3月6日
価格	未定
ジャンル	データアクションシューティング
プレイ人数	1人用
メモリーカード	3ブロック

人気RPG『ロックマンエグゼ』の世界観を活かしたアクションシューティング。シリーズおなじみの「チップバトルシステム」を取り入れることでアクションに戦略性が加わっている。

新たに判明した強敵ネットナビの数々

個性豊かなボスキャラたちとの戦闘は『エグゼ』シリーズの醍醐味のひとつ。今回は『トランスミッション』で初登場の「ニードルマン」を含む3体を紹介。これらのボスの登場シーンは迫力のアニメーションで展開されるぞ。

シリーズ初登場！ニードルマン

⬆不敵な笑みを浮かべる謎のネットナビ。現時点では敵なのか味方なのかすらわかっていない

➡ニードルマンの攻撃をスライディングでかわすロックマン。名前の通り、無数の針を飛ばして攻撃してくるようだ

体は小さいが攻撃力絶大 アイスマン

強烈な冷気であらゆるものを凍らせる。『ロックマンエグゼ』第1作に登場したときは水属性だったが、今回は？

➡巨大な冷凍庫のようなエリアでの戦闘。凍った床は操作がしづらそうだ

ロックマンの永遠のライバル ブルース

常に冷静沈着で高い戦闘力を誇るナビ。ナビゲーターの伊集院炎山ともども、ロックマン&熱斗の強力なライバルだ。

➡無限に続く電脳世界エリアで、ブルースとの宿命の対決。ソードとソードによる一騎討ちだ

バトルチップを駆使してウイルスたちをデリートせよ

『ロックマンエグゼ』シリーズから受け継いだ要素のひとつが、様々な効果を持つ「チップ」を駆使してのバトル。ジャンプやスライディングといった基本的動作に加え、これらのチップを組み合わせることでロックマンのアクションの幅がさらに広がるのだ。

ガッツパンチ

⬅巨大なパンチで敵を攻撃するパワフルなチップ

ヒートショット

⬆巨大な氷の塊をぶつけてくるウイルスに対し、ヒートショットで反撃するロックマン。今までのシリーズ同様に、敵やチップによる攻撃には「属性」が設定されているのだろうか？

キャノン

⬅シリーズおなじみのバトルチップのひとつ。ウイルスを倒すことでチップを入手できる場合もあるらしいぞ

フレイムブレード

➡横の広い範囲に攻撃できるソード系のチップ。場合に応じて近距離攻撃と遠距離攻撃を使い分けよう

©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD.
©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京※画面写真は全て開発中のものです。

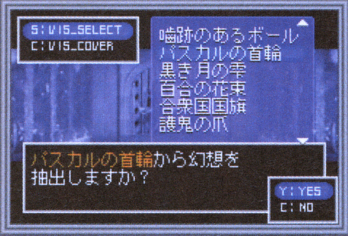
―新要素「ビジョナリーモード」で隠されたエピソードが明らかになる―

真・女神転生

GBアドバンス	
タイトル	真・女神転生
発売元	アトラス
発売日	3月28日
価格	4800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人
備考	GBA専用通信ケーブル対応

物語を彩るキャラクタと彼らの知られざるサイドストーリー

GBA版で追加された要素のひとつ「ビジョナリーモード」では、手に入れた「記憶の欠片(ビジョナリー・アイテム)」から幻想を抽出することにより、ゲーム本編で語られることの無かったイベントシーンを見ることができる。今回はその一部を紹介しよう。

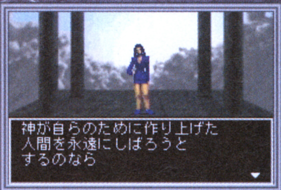


↑アイテムと関係が深いイベントが展開される

←本編であまり語られることの無かったサブキャラクタたちの過去も判明する

妖艶な雰囲気を持つ謎の女性
ゆりこ

ヒーローの行く手にたびたび現れる。本来なら主人公のパートナーとなるべき女性だったらしい。



↑その目的も素性も不明な謎めいた女性だ

↑カオスの理想こそが自分の望みだと語る

理想国家を目指す軍人
ゴトウ

急進的な思想を持つエリート自衛官。自らの理想国家を建設するため、クーデターを起こして自衛隊の指揮権を掌握した。

→↓アメリカの攻撃から日本を守るためだと本人は主張する

悪魔の力を借りた野心家
オザワ

町の不良グループのリーダーで、カオスヒーローが復讐の相手として追い求める男。悪魔召喚の力を使い、大破壊後の新宿を束ねるボスとして君臨した。

→不良グループのリーダーにしか過ぎなかった彼だが、暴力団のボスと張り合うだけの力を秘めている

↓オザワが野望への第一歩を踏みはじめるシーン

←オザワもまた「悪魔召喚プログラム」を持つものの一人だった

覚醒を始めるヒーローたちの過去

ストーリーの中心となる、主人公を含めた3人のヒーローたち。「ビジョナリーモード」では、彼らがヒーローとしての力と自覚を持つきっかけとなった、過去のエピソードについても明らかにされる。

←平和に暮らしていた主人公の日常に、ある日突然として惨劇が降りかかる

↑ロウヒーローの中に目覚めた、メシアとしての使命感。それは彼がヒーローとして覚醒する以前からすでに感じていたものだった

↑激しい感情のままに生きるカオスヒーロー。彼が力を追い求めるようになったのも、過去に起きたある事件が原因だった

© ATLUS 1992.2001.2003

GC
2月6日発売予定

GENERATION OF CHAOS EXCEED ～闇の皇女ロゼ～

発売元	アイディアファクトリー	プレイ人数	1人用
価格	5800円	メモリーカード	17ブロック
ジャンル	シミュレーションRPG		

混沌の時代、ネバーランドに吹き荒れる戦乱の嵐。プレイヤーは君主の1人となって大陸制覇を目指すのだ。

幻想大陸ネバーランドを舞台にSLGとRPGが融合

SLGとRPGという2つの異なるジャンルを同時に楽しめる本作。SLGパートでは国家を率いて領土拡大を狙い、RPGパートでは在野武将の登用や装備品の調達を行う。最終目標はもちろんネバーランドの統一だ。

SLGパート

⬆領土拡大のための戦略を練るパートだ。プレイヤーには君主としての力量が求められる

RPGパート

⬆RPGパートで冒険中はパーティーのリーダー。モンスターとの戦闘が発生することもあるぞ

アニメーションは100分に迫る大ボリューム！

ゲーム中、ストーリーの節目や各コマンドを実行したときなど、随所にアニメーションが挿入される。その合計はなんと100分に迫るほど！ 圧倒的なボリュームでゲームプレイを盛り上げるぞ。

⬅⬆これはGCオリジナルのOPテーマと同時に流れるアニメーション

SLGパート
君主となって富国強兵を目指す

最終的な目的が大陸の制覇なので、ゲームのメインはこのSLGパート。プレイヤーは君主となって自国の内政や敵国との戦争はもちろん、情報収集や敵将の引き抜き、他勢力との同盟交渉なども行っていく。

内政

内政の基本は拠点の収入を高める投資、防御度を上げる築城、内政の効率を高める治安維持の3種類。その他、各種外交もこのコマンドで行う。

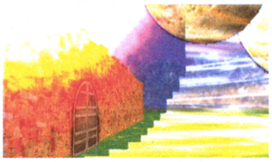
⬅データとともにその都市の簡単なコメントも表示される

⬆実行武将の選択。各武将は内政への適正を持っている

⬆他勢力の武将を引き抜く。成功すれば戦力が充実するぞ

禁呪

禁呪は敵拠点の防御度や兵士数に大きな被害を与える。かなり強力なコマンドだが、発動できるのは君主のみで連続使用することもできない。



⬆禁呪発動。敵の主力がいる拠点を狙うと効果大

戦争

街道で敵部隊と接触すると遭遇戦、拠点で接触するとプレイヤーの攻守に応じて攻城戦や籠城戦が発生する。戦争はリアルタイムで進行するので敵の動きを予測したり、戦況の有利不利をすばやく判断しなければならない。緊張感にあふれた戦いが楽しめるぞ。

⬆部隊への指示は戦争中いつでも出せる。コマンドを表示している間は時間も止まる

400人が入り乱れる！

⬆➡武将は技ゲージがたまると必殺技が使える。ただし敵が近すぎると使えないものも

探索

拠点の中には探索できるものがあり、そこで探索を実行するとRPGパートに切り替わる。武将を成長させられるのは探索パートの戦闘だけなので、非常に重要なコマンドだ。

⬅潜在能力に注目。この値が高い武将ほど能力がよく伸びる

 ©2003 IDEA FACTORY

RPGパート
武将の登用とアイテム収集

RPGパートでは装備品などのアイテム収集や在野武将の登用などが主な目的だ。基本的にはザコモンスターとの戦闘をこなしながら、ダンジョンを探索する形になる。ダンジョンの中には体力を回復してくれる天使や、ゲームのアドバイスをしてくれるキャラがいることもあるぞ。

⬆宝箱からアイテムを入手。この他、戦闘でアイテムが手に入ることもある

⬇ゲームプレイのちょっとしたコツやルールを教えてくれるキャラ。なかにはアイテムを譲ってくれるキャラもいるぞ

⬆ゲーム開始直後などは特に重要な戦力となる在野武将。戦闘に勝たないと仲間にならない武将もいる

バトル

RPGパートでのバトルは敵味方ともに最大4人で参加する。戦闘はリアルタイムで進行し、スピードメーターが最大になるとアタックカウンターが1上昇し、アタックカウンターの回数だけ行動することができるのだ。

アタックカウンター
行動可能な回数をあらわす。最大6までためられる。

敵の配置
目標の位置に対応した方向に十字キーを入れて攻撃する。

スピードメーター
すばやいキャラほど速くたまりやすく、多く行動できる。

味方の配置
ABXYボタンを押すと、それに対応した味方が攻撃する

コマンド入力で必殺技が発動!!

各キャラの必殺技はRPGパートの戦闘中でも使える。必要なアタックカウンターをためてコマンドを入力すると必殺技を繰り出せるぞ。

➡ロゼの必殺技は敵を即死させるギルティ・ディサイド

ギルティ・ディサイド！

混沌の時代、ネバーランドで立ち上がった英雄たち

かつて世界を支えていた力のバランスが崩れたため、戦乱の世となったネバーランド。戦乱は長きに渡ったが、魔導世紀1012年、シンバ率いるムロマチ国が大陸を統一し、シンバ帝国が成立。平和が訪れたかに見えたが、相次ぐ魔族の反乱、内乱によって帝国内部の権力争いが表面化し帝国の支配はあっけなく瓦解してしまう。こうして魔導世紀1030年、ネバーランドは混沌の時代に突入したのである。

魔皇軍君主
ロゼ

魔族と人間のハーフ。ひっそりと暮らしていたが、人間の迫害によって最愛の家族を殺されてしまう。復讐を誓った彼女は魔族の騎士アシュレイに薦められるまま魔皇軍旗揚げを決意する。

魔皇軍軍師
アシュレイ

ロゼの持つ群を抜いた潜在能力に目をつけ、魔皇軍の君主に据えた張本人。自らは魔皇軍軍師としてロゼをサポートするが、その真の目的や仮面の下の素顔など一切が謎に包まれている。

新生シンバ帝国君主
アンクロワイヤー

元シンバ帝国西方軍の騎士。帝国西方軍が新生シンバ帝国として独立を宣言した際に軍最高司令官に就任。腐敗した帝国中央を打倒し、古きよきシンバ帝国の再建を目指す。やや頭が固いが部下からの信頼は厚い。

東方四天同盟君主
鈴魚姫

ムロマチ国の若き国主。帝国打倒を掲げて東方四カ国が結成した東方四天同盟の盟主でもある。戦場では「姫将軍」の異名をとるほどの勇猛さを誇るが国政は家老に任せきり。年の割には無類の男好き。

シンバ帝国君主
アフラン

シンバ帝国軍最高司令官兼国務相。衰えたとはいえ、いまだ侮りがたい中央の正規軍を率い帝国再建を狙う。

ブラッディ・フォース君主
アリウェス

帝国に最初に反旗を翻した辺境の武将。圧政を続ける帝国を倒し、魔族による理想社会の実現を掲げて挙兵した。

GBA

2月14日発売予定

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

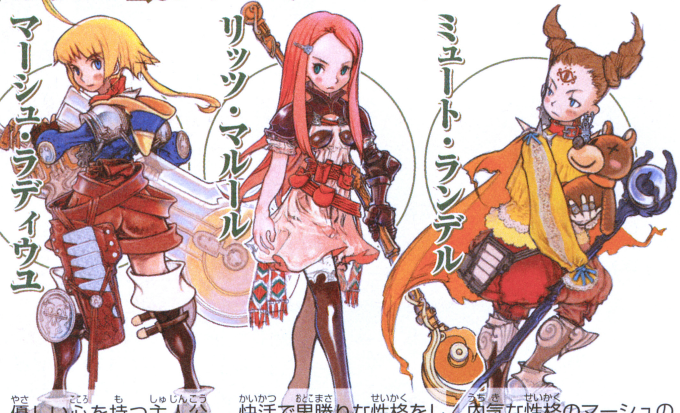
発売元	スクウェア	ジャンル	シミュレーションRPG
価格	5800円	プレイ人数	1~2人用
	18300円(GBASP本体同梱版)	備考	GBA専用通信ケーブル対応

PSで100万本を売り上げた人気シミュレーションRPGシリーズの最新作が新たなシステムを導入しGBAに登場する。

変わってしまった世界を元に戻すために戦うシミュレーションRPG

本作は、手にした者は世界を一変させる力を持つと言われる魔導書「グラン・グリモア」の力によって、剣や魔法が使え、人間以外にもさまざまな種族やモンスターが住む、異世界イヴァリースへと姿を変えた世界を元に戻すために戦うシミュレーションRPG。プレイヤーは、世界を変える要因となった主人公たちのうちの1人、マーシュとなって、異世界の謎や不思議を解き明かしながら、物語を進めていくことになる。また、本作は『ファイナルファンタジー』シリーズと世界観を共有しており、シリーズおなじみの魔法やアイテム、モンスターなどが多数登場するのだ。

⬆➡平和な田舎町St.イヴァリースが『ファイナルファンタジー』の世界へと変わる



優しい心を持つ主人公。一変してしまったイヴァリースを元に戻すための方法を探す冒険を始める。

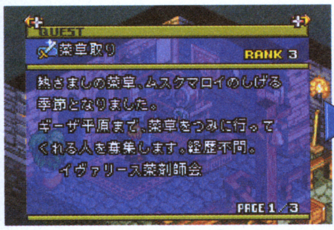
快活で男勝りな性格をしたマーシュの友人。異世界ではマーシュとは別行動をとっている。

内気な性格のマーシュの友人。彼が偶然手に入れた本によって、世界は一変してしまうことになる。

クエストを通じて異世界の謎を解き明かす

本作はイヴァリース各地に存在する「クラン」と呼ばれる組織に属し、クエストと呼ばれるさまざまな依頼を受け、その依頼を解決することで物語が進行する。ちなみに、マーシュはモーグリ族のモンブランがリーダーを務めるクランに属することになるぞ。

⬆異世界には多くのクランが存在する。ときには、ほかのクランと戦いになることもあるのだ



⬆クエストは各地に存在するパブで請け負う。依頼の選択は自由に行うことができるぞ

⬆指定の場所を訪れるとクエスト開始。勝利条件を満たすとクリアとなる

クエストクリアで報酬ゲット!

⬅クエストをクリアすると報酬を入手できる。お金以外にアイテムなどがもらえることもあるのだ

異世界で出会うさまざまな人物たち

現実世界でマーシュたちが住んでいた田舎町St.イヴァリースが姿を変えた異世界イヴァリースには、これまで見たこともなかった姿をした人間以外の種族やモンスターなどのほか、現実世界で見知った人物も登場する。そして、それらの見知った人物のほとんどは、普段のSt.イヴァリースで見慣れた姿とは全く異なる性格や外見をして、マーシュの前に現れるのだ。

ジャッジマスター シド・ランデル

⬆ミュートの父親。現実世界では妻の死後、無気力だったが、異世界ではジャッジと呼ばれる騎士をまとめる、ジャッジマスターを務める

イヴァリースの女王 レメディ

⬆強大な力で異世界イヴァリースを支配する女王。ミュートの母親でミュートを溺愛しており、彼に対しては非常に甘いという一面も持つ

マーシュの弟 ドネッド・ラディウユ

⬆マーシュの弟。現実世界では非常に仲の良い兄弟だったが、異世界ではなぜかマーシュに対して敵対的な行動をとっている

ミュートの家臣 バブズ

⬆ン・モゥ族のミュート付きの従者。ミュートのことを心から思い、ミュートの夢の世界を打ち砕こうとするマーシュと対立する

 ©2003 SQUARE CO.,LTD.All Rights Reserved.DESIGN WORK DIRECTION Hideo Minaba CHARACTER DESIGN Ryoma Ito

ロウがすべてに優先されるジャッジメントバトル

異世界では、王国の統治者によって「ロウ」と呼ばれるさまざまなルールが定められている。このロウはエンゲージと呼ばれるバトルにも影響し、ロウを遵守させる使命を持つジャッジと呼ばれる王国の騎士たちの監視下で戦闘を行なうことになる。なお、エンゲージでロウを破った場合は、ジャッジによって判定が下され、さまざまなペナルティを受けることになるぞ。

⬆ジャッジは、いかなるエンゲージにおいても必ず登場する。ロウの遵守を厳しく監視する彼らの目からは決して逃れることはできないのだ

⬆世界にはロウの変更をすることができる「ロウカード」というものも存在。ロウを打ち消したり、追加したりすることができる

ジャッジメントシステムの流れ

サンダー使用禁止時に

⬆ロウは拠点を移動することで経過する日付によって、スロットのように日替わりで変化

サンダーを使用すると…

⬆たとえ、ロウで禁止されている行動でも、発動することは問題なくできるのだ

ジャッジが登場し判定が下され…

⬅ロウを破った場合はすぐにジャッジが登場。ロウを破る行動を発動したユニットに対して警告や退場などの判定が下され、それに見合ったカードが提出されるのだ

破ったロウに応じたペナルティを受ける

⬅ロウを破った場合、その行為がエンゲージに与えた影響の大きさによってジャッジの判定も変化する。特に、敵を戦闘不能にした場合などは厳しい罰が課せられることになるぞ

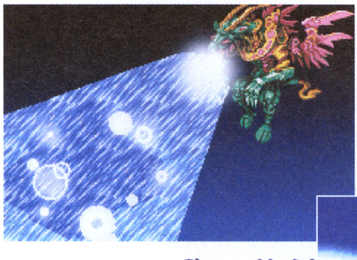
ジャッジメントはエンゲージ後にも影響

⬅さらにエンゲージ終了後に行なわれるジャッジメントでもペナルティが下される。ここで表示されているカード没収のほかにも、ステータスダウンなどの厳しい罰があるぞ

クリスタルを守護する強力な神獣

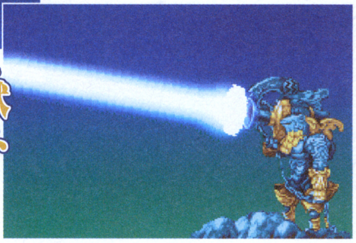
イヴァリースのどこかには、異世界を形成するくさびの役割を果たすクリスタルがいくつも存在。これらのクリスタルを守護するものとして、強大な力を持つ神獣が何者かによって遣わされている。なお、これらの神獣を解き放つことができれば、神獣はその神獣が守護する種族に力を貸してくれ、エンゲージで召喚できるようになるのだ。

⬆世界のカギを握るクリスタルの守護者、神獣。神獣と戦い世界の謎を解き明かしていくのだ



バンガ族の神獣 アドラメレク

⬅バンガ族を守護する神獣。上空からのブレス攻撃で、バトルフィールド上の敵ユニットすべてを攻撃し大ダメージを与える



モーグリ族の神獣 ファムフリート

➡モーグリ族の守護者。水瓶から七色に輝く水滴を放出後、光線を発しフィールド全体に効果のある爆発を起こし、敵を攻撃する

エンゲージでアビリティをマスターしジョブチェンジを行なう

本作に登場するキャラは、なんらかの職業＝ジョブに就いており、それぞれのジョブの特徴を活かしてエンゲージを戦っていく。これらのジョブには、ナイトや黒魔道士などの『FF』シリーズでもおなじみのジョブのほかにも、錬金術士やフェンサーなどのさまざまなジョブが存在する。また、魔法や特技などのエンゲージで使用できるさまざまな能力のことを「アビリティ」と呼び、エンゲージやクエストなどで得られるアビリティポイントを貯めることで習得していく。なお、アビリティを一定数マスターすることで、就くことのできるジョブが増えていくのだ。

⬆白魔道士のアビリティ画面。この状態では、まだ1つしかマスターしていない

⬆装備の変更で覚えるアビリティは変化。多くのアビリティをマスターしよう

⬆アビリティポイントを貯め、4つのアビリティのマスターが完了すると…

⬆上位ジョブである召喚士へのジョブチェンジが可能に！　早速ジョブチェンジしよう

※本体同梱版パッケージに同梱される、ゲームボーイアドバンスSP本体はパールホワイトの限定色仕様となっています。詳細については、本誌9ページもご覧下さい。

GC

2月14日発売予定

ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔

発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	プレイ人数	1人
価格	6800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	3Dアクション		

日本での公開に先駆けて、一足早く『ロード・オブ・ザ・リング』の世界が体感できる3Dアクション。

大作ファンタジーの世界を美麗グラフィックで再現したアクション

話題の大作ファンタジー映画の世界を舞台にしたアクション。プレイヤーはステージごとに3人の仲間の中から1人を選び、冥王サウロンの軍勢を相手にしつつ冒険するのだ。緻密に描きこまれたグラフィックやキャラクタたちの豊富で滑らかなアクションは、まさに映画そのものだ。

↑実写ムービーとCGが違和感なくスムーズに切り替わる様は圧巻

プレイヤーキャラはこの3人

人間族のレンジャー アラゴルン

攻守のバランスが良く、剣と弓の両方を使いこなす万能型。遠くにいる敵は弓でけん制しつつ、敵が近くに寄ってきたら剣技で一気に攻撃、といった臨機応変な戦い方が可能。

頑固なドワーフ ギムリ

破壊力のある大斧を振り回して戦う接近戦型。遠距離攻撃の投げ斧はスキが大きいので、敵の攻撃を防御やバックステップでかわしつつ、強力な近接攻撃を叩き込もう。

エルフの王子 レゴラス

弓矢の名手で、他のキャラと比べて矢を撃つスピードが速く、連射攻撃も可能。その代わり接近戦はあまり得意ではない。常に敵との距離を保ちつつ、遠距離攻撃に徹する戦法をとろう。

『旅の仲間』から『二つの塔』までの名場面で構成されたステージ

本作のステージ構成は映画の第1作『旅の仲間』と、近々公開される第2作『二つの塔』のストーリーに沿ったものとなっている。映画と同じくオープニングはサウロンとモルドール軍との熾烈な戦闘で始まり、「一つの指輪」を持つフロドとアラゴルンとの出会い、エルフの村での旅の仲間の結成などといったシーンの数々が、ムービーを交えて展開されるのだ。

モリアの門

↑門の手前の沼に潜む怪物。長い触手を振り回してこちらを攻撃してくる

←ドワーフの遺跡を目指し、雪原の中を進む一行。弓で応戦してくる敵も登場する

アモン・ヘン

↑ウルク＝ハイのリーダー、ラーツとの一騎打ちとなる

←フロドを狙う敵の大群に囲まれる

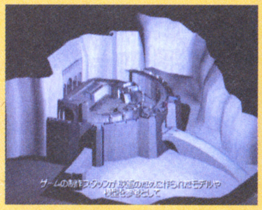
ローハンの平原

↑サウロンの軍勢に焼き討ちされる村。ガンダルフが加勢してくれる

↑このステージでは敵軍を倒すのと同時に、村人の命も守らなければならない。村人を襲っている敵がいたら最優先で排除しよう

製作秘話などの特典映像も満載

映画『ロード・オブ・ザ・リング』の世界をより深く知るための特典を多数収録している。ゲーム製作の裏話や映画スタッフらへのインタビューなど、ファンにうれしい要素が満載となっている。



↑ゲームと映画の両方のメイキングシーンを見ることができる

←ピーター・ジャクソン監督をはじめスタッフやキャストも登場する

© 2002 New Line Productions, Inc. The Lord of The Rings and the characters, names, and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

GBA
4月発売予定

RPGツクール　アドバンス

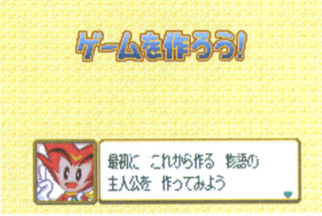
発売元	エンターブレイン	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用ケーブル対応
ジャンル	ツール		ターボファイルアドバンス対応

残念ながら、発売日が2月7日から4月へと延期になったけど、その期間を利用して今のうちから物語を考えておこう！

手軽に自分だけのRPGが作れるRPG作成ソフト

プログラムなどの専門的な知識が無くても、あらかじめ用意されたキャラクタや、街、ダンジョンなどのさまざまなパーツを組み合わせ、セリフやイベントを設定することで、思い通りのゲームが作れるRPG作成ソフトがGBAに登場。シリーズ最新作となる本作では、これまで大変な手間が必要だった、ダンジョンの部屋や通路の作成が簡単にできるなど、さまざまな部分がパワーアップ。より手軽にRPGが作れるようになっているのだ。

⬆通信ケーブルを使えば、作ったRPGのデータのやりとりも行なえる。友だちと交換しよう



⬆チュートリアル機能も充実しているので、シリーズ初心者でも安心してゲーム作りができるぞ

2本のサンプルゲームでゲーム作りの基本を学ぼう

本作はゲームを作る以外にも、サンプルゲームとして『おつかいクエスト』と『ジュエルキーパー』の2本のRPGのデータを収録。『おつかいクエスト』ではゲームを遊びながら、本作でのRPGの作り方が学べ、『ジュエルキーパー』では、『メタルマックス』シリーズなどを手がけた、宮岡寛さんの手による本格的なRPGを楽しむことができるぞ。

おつかいクエスト

⬅ゲームを遊んでいる途中にチュートリアルが表示されるのだ

ジュエルキーパー

⬅コメディタッチのドタバタRPG。これを越えるRPGを作り出そう！

テストプレイ中のゲーム作成が可能

本作ではテストプレイをしながらイベントなどの配置が可能。これまでのシリーズのように、いちいちモードを切り替えて配置→確認といった手順を踏むことなく、その場で細かな設定や確認が可能となっているのだ。

⬅セリフの設定画面。顔絵を変えれば、人間の言葉をしゃべる動物も作れるぞ

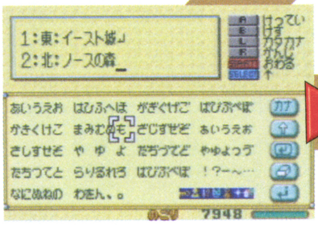
イベントを起こす場所を決めて

⬆テストプレイをしながら、イベントを配置したい場所を決定したら、Aボタンを押そう

「イベントエッグ」を配置

⬆配置できるイベントのグラフィック一覧。ここでは看板を選んで配置することに

イベントの内容を決定！



⬆看板に表示するメッセージを入力し決定。ここまででイベントの配置は終了となる

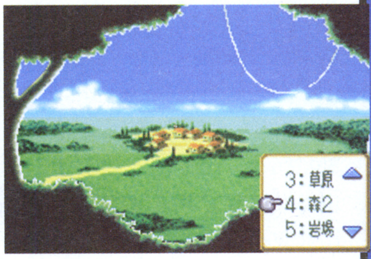
ゲームができたら遊んでみよう！

⬆イベントの設定が終了したら、テストプレイを再開。イベントの内容を確認するのだ

ビジュアルシーンを盛り上げるかざり機能

本作では、自作のRPGのタイトル画面やイベントシーンなどで、美しい1枚絵のビジュアル画面の表示が可能。これらのビジュアル画面には、かざりをつけることもでき、上手に組み合わせることで、イベントなどをより盛り上げることができるのだ。

⬆ビジュアル画面に文字などを表示させることでかっこいいタイトル画面を作ることができる



⬆村の遠景のビジュアル画面に、森のかざりをつけると、まるで森の深くにある村のようになるぞ

迫力あるエフェクトが飛び交うバトルシーン

本作のバトルシーンはサイドビューで展開し、モンスターだけでなく、主人公パーティも表示される。これにより、攻撃や魔法、必殺技の使用時などでは、ハデなエフェクトを使った演出もできるようになっているぞ。

⬆➡戦闘のエフェクトは自由に設定可能。行動内容にあったエフェクトをつけていこう

©2002 ENTERBRAIN,INC.

GBA

1月24日
発売予定

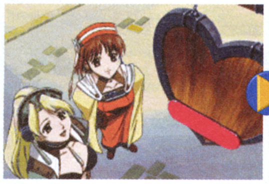
マリー、エリー&アニスのアトリエ ～そよ風からの伝言～

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1人用
価格	5800円		
ジャンル	RPG		

人気シリーズがGBAに初登場！ これまでのシリーズに登場したキャラも多数出演し、ファンには嬉しい1本となっている。

新たなアイテムを作り出し後世に残る本を書き記すRPG

PSやGBなどで発売された「アトリエ」シリーズの最新作。本作では、シリーズ1作目の主人公「マリー」と2作目の主人公「エリー」の2人の主人公が登場。まだ、誰も見たことのないアイテムを錬金術を用いて作り出し、そのレシピを本に書き記すことがゲームの目的となっている。また、ゲーム開始から1年が経過すると、新たな主人公キャラ「アニス」も登場するぞ。



↑最初はマリーとエリーの2人だけだが、1年後にはアニスが登場。マリーかエリーのどちらかと交代することで彼女を使うことができるようになるぞ

3人の錬金術士たち

マルローネ 元は落ちこぼれ錬金術士だったが、アカデミー卒業をかけた試験で成長。見事、一流錬金術士の仲間入りを果たす。

エルフィール・トラウム マリーと同じく、落ちこぼれから一流錬金術士の仲間入りを果たした努力家。現在はマリーとともに暮らしている。

アニス・リフトヒェン 錬金術の教師となるために、アカデミーで教育実習中の新米錬金術士。錬金術士としての腕前はなかなかのもの。

イメージ調合を使ってまだ見ぬアイテムを作成

知っているレシピの通りにアイテムを組み合わせ、異なるアイテムを作成する通常の調合のほかに、本作では新たに「イメージ調合」という調合方法が追加。この「イメージ調合」では、複数のアイテムを思うままに組み合わせることで、まだ誰も見たことのない新たなアイテムが作成できるのだ。

↑調合で使用するこれらの材料は、アカデミーなどでの買い物や冒険を通じて手に入るのだ

ベースアイテムを選んで

↑調合のベースとなるアイテムを選択。ベースにできるアイテムは限られているので注意

ほかのアイテムをトッピング

↑次にベースアイテムに加えるアイテムをリストから選択する。この後は、通常の調合と同様に進んでいくのだ

新アイテムを作り出そう！

←新アイテムの作成に成功！ このようにして新アイテムのレシピを入手。本にレシピを書き記していこう

複数の錬金術士を操作して効率良く行動する

本作では、3人の主人公キャラのうち、2人まで同時に行動することが可能。この2人のキャラは一緒に行動する以外に、それぞれ別々に行動させることも可能。限られた期間の中で新たなアイテムを作成するためには、それぞれの役割を決めて、効率良く行動することが必要となってくるのだ。

↑2人で一緒に調合を行なうことも可能。一緒に調合することで作成期間や成功率も変化する

↑一方のキャラが調合を行なっている間に、もう一方のキャラで冒険に出かけることも可能だ

世界各地に広がる冒険の舞台

条件を満たすことでマリーたちの工房がある、ザールブルグ周辺以外にもさまざま地方に行くことができる。世界各地を旅して、新アイテム作成のヒントを見つけ出そう。

←「エリーのアトリエ」で登場したカスターニェ地方にも行ける

NEW SOFT LINE UP

新作

マリー、エリー&アニスのアトリエ ～そよ風からの伝言～

©GUST CO.,LTD. ©E3STAFF ©BANPRESTO2003

GBA 1月23日発売予定

犬夜叉～奈落の罠！迷いの森の招待状～

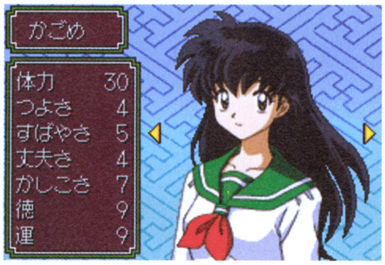
発売元	タカラ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ボードゲーム		

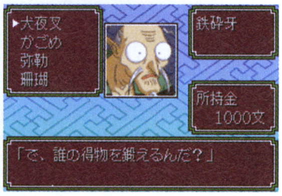
犬夜叉たちの育成も楽しめるからくりボードゲーム

記憶喪失の主人公と犬夜叉たちとの冒険がボードゲームで楽しめる。プレイヤーは各マップに入るときに犬夜叉一行の中から好きなパートナーを選択することができる。戦闘などをこなすことでパートナーは成長していくぞ。

←各マップでは四魂のかけらを持つ妖怪を倒すのが基本的な目的

←妖怪マスを始め、ボスやライバルと同じマスに止まると戦闘が発生





←↑パートナーやその武器はレベルアップが可能。パートナーがレベルアップすると上昇させるパラメータを選べるぞ

戦闘ではルーレットの目押しがカギ

戦闘での攻撃や防御の成否はルーレットで決まる。だからといってまったくの運任せなのかというとそうではない。ちょっとした癖はあるがルーレットは目押しが可能なのだ。練習すれば強敵にも勝てるようになるぞ。

←敵が強くなると相手の数字も大きくなる

大迫力の必殺技！

↑→特定の条件を満たすと必殺技が発動！ 原作でおなじみの技が戦いを盛り上げる

GC 2月20日発売予定

Evolution Snowboarding

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	2ブロック
ジャンル	スポーツ		

スノボレースで過激なバトルが展開

異常気象で世界が凍りついた未来の地球を舞台に、過激なスノボレースが展開する。プレイヤーは自分の分身となるライダーを操って悪党達と戦うのだ。用意されているアクションはジャンプやスピンといったライダーの基本操作から、パンチやキックなどの攻撃までさまざま。ステージをクリアしていくとボスとの戦いも待っているぞ。

↑パンチやキックなどの攻撃は自分が向いているほうがメインになる。こまめな向きの切り替えが必要だ

↑ボスの登場デモ。巨大なチェンソーを振り上げて主人公を威嚇する

↑凶悪なボスとの戦い。その見かけどおり、ザコとは段違いの強さを誇る

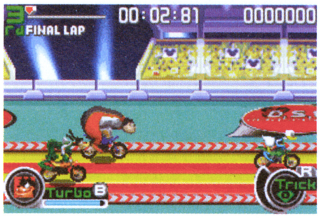
GBA 2月6日発売予定

ディズニースポーツ：モトクロス

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ		GC-GBAケーブル対応

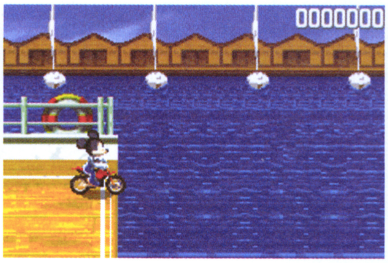
ディズニーキャラがモトクロスに挑戦

見た目は可愛いが、ジャンプの調節や相手との駆け引きが重要な、奥の深いレースが楽しめる。また、使用に制限のあるターボやトリックなどのアクションも用意されている。トリックは各キャラごとに用意されており、コースに置いてあるジュエルを集めると使えるようになる。使用すると空を飛べたり、相手の妨害になったりとレースを有利に進めることができるのだ。



↑ミッキーやドナルドなど日本でもおなじみのキャラクタがモトクロスに挑戦

↑トリックが決まればレースが大きく有利に。トリックは各キャラごとに3種類ある



↑→本編となるレースの他にもアイテムの獲得やミニゲームなどの要素が用意されている。右は定番のチキンレース

©高橋留美子／小学館・読売テレビ・サンライズ 2000©2003 avex・TAYARA©2003 KONAMI&Konami Computer Entertainment.©Disney Enterprise, Inc.

衝撃の事実が明らかに!!

biohazard zero

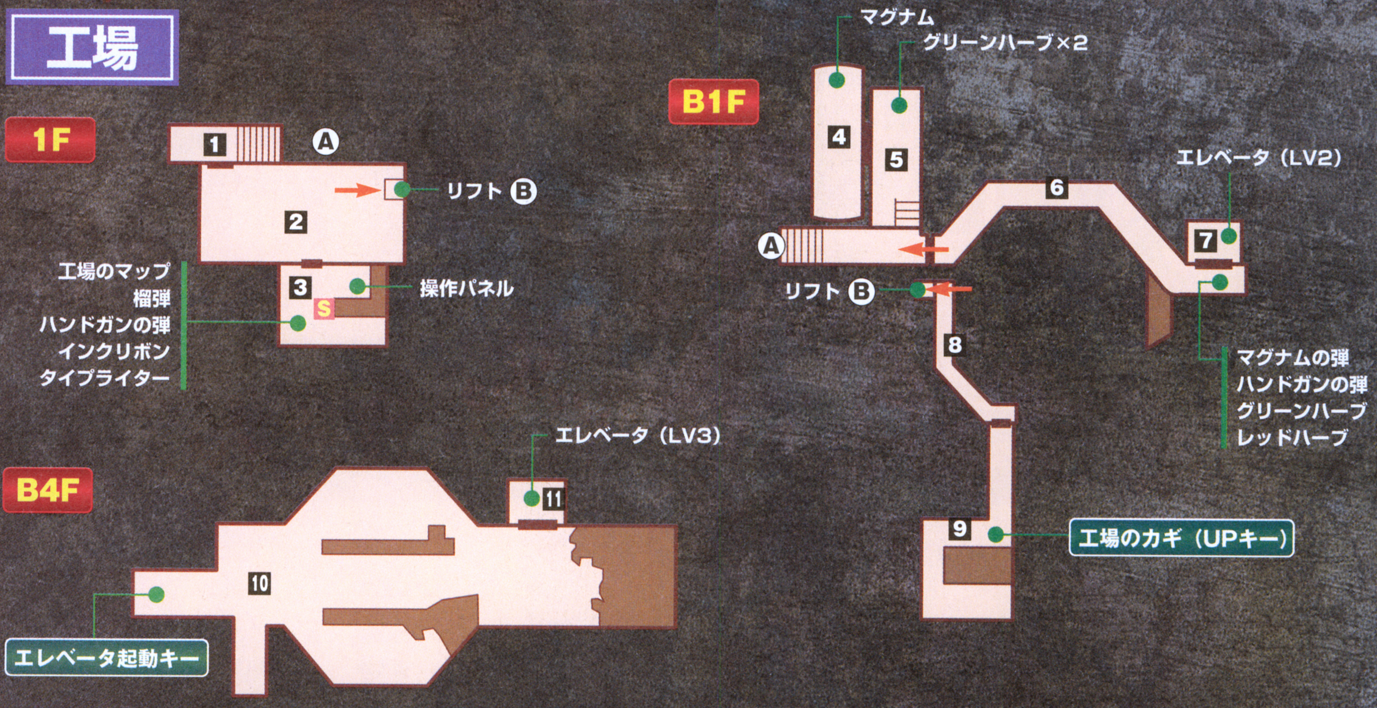
5回目を迎え『バイオハザード0』の攻略もいよいよ大詰め！ 今回は、工場～処理場までのストーリー終盤部分を徹底的に解析。まだ見ぬ強敵や、数々の謎が待ち構えているので、ページの細部まで目を通して、無事に生還しよう！

ニンテンドーゲームキューブ

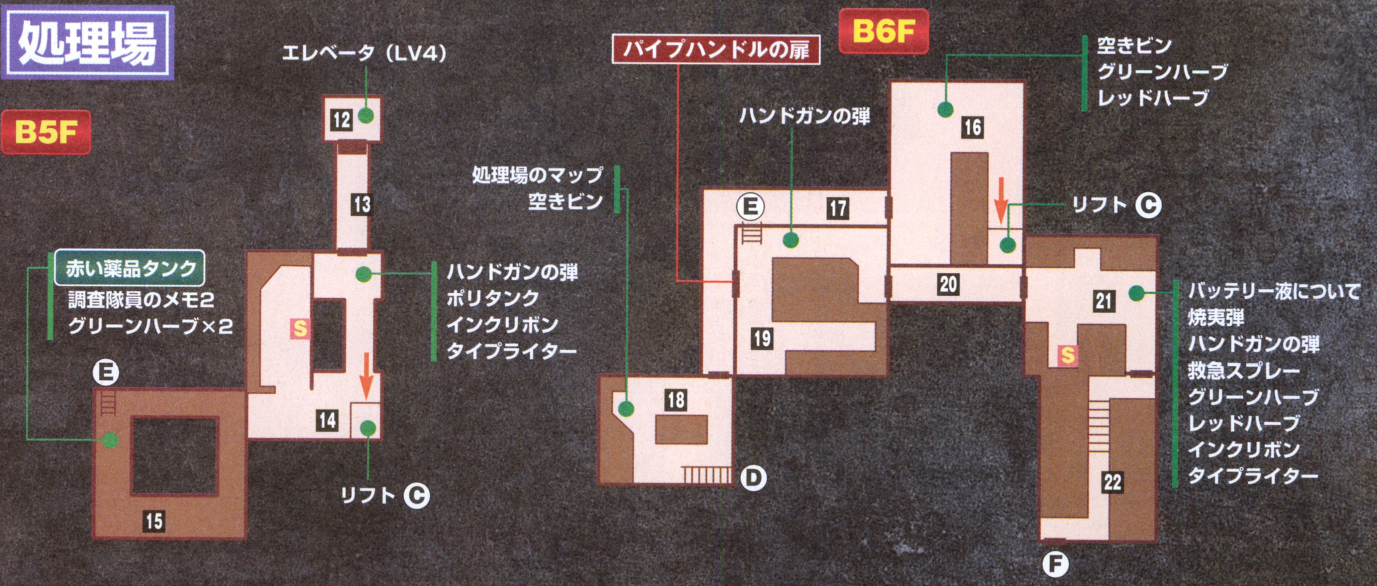
タイトル	バイオハザード０（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	11月21日より発売中	メモリーカード	9ブロック～
価格	7800円	備考	ディスク2枚組 メモリーカード59付き

マップ編/工場～処理場

工場

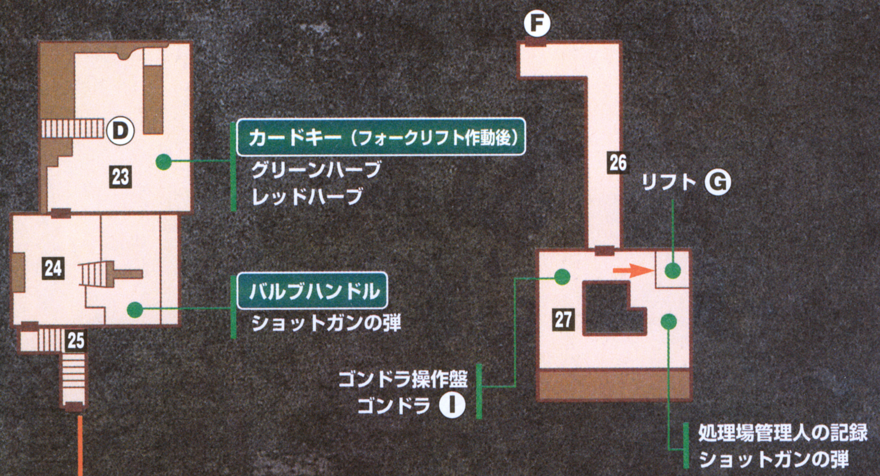


処理場

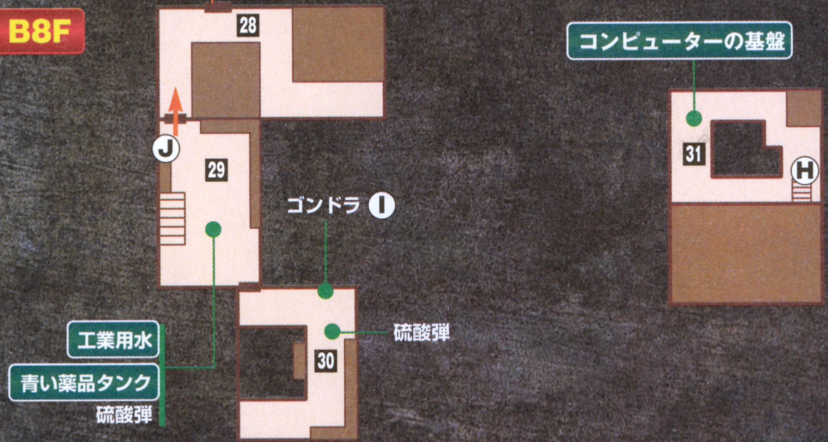


 ©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED.

B7F



B8F



B9F

1 操作場外通路
2 操作場
3 パネル室
4 ロープウェイ
5 プラットホーム
6 プラットホームへの通路
7 エレベータLv2
8 モニター室前通路
9 モニター室
10 研究所前
11 エレベータLv3
12 エレベータLv4
13 処理場入り口
14 中央制御室A
15 ポンプ室（上）
16 中央制御室B
17 レストルーム前通路
18 レストルーム
19 ポンプ室（下）
20 処理場宿舎前通路
21 処理場宿舎
22 浄化室1
23 庭
24 水槽室
25 貯水室前階段
26 浄化室2
27 電源兼空気調整室
28 貯水室
29 第1研究室
30 ダム管理塔（上）
31 最終処理室（上）
32 汚水プール
33 ダムへの脇道
34 ダム
35 ダム管理塔（下）
36 第2研究室
37 どきどき通路
38 マイクロ波焼却炉

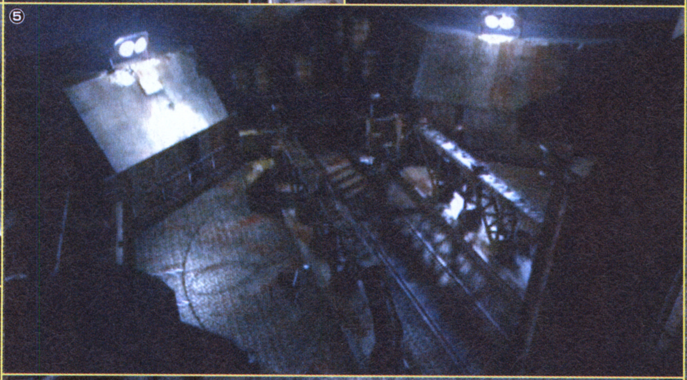
攻略編/工場～処理場

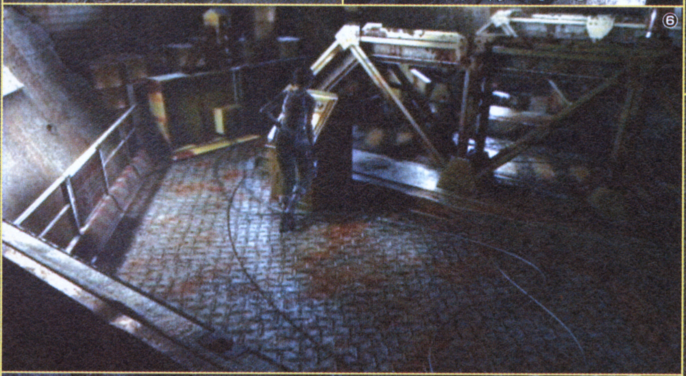
研究所を探索したレベッカとビリーは、ロープウェイを発見。これを使い、脱出を試みようとする。だが、猿型B.O.Wの襲撃により、ビリーが崖下の川へと転落してしまった。残されたレベッカは、ロープウェイに乗り込みビリー救助へと向かうが……。今回は、研究所終了後のステージとなる工場と処理場について攻略していこう。

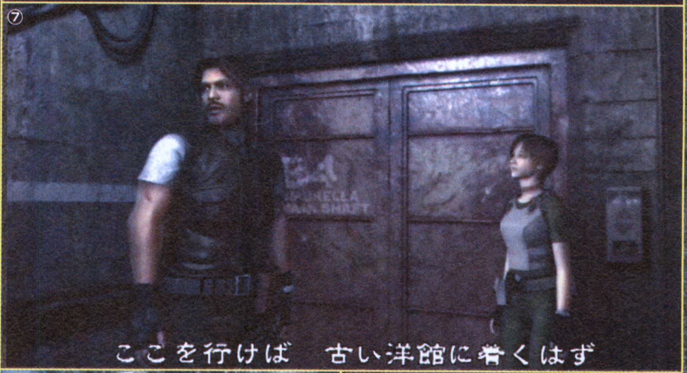
←猿型B.O.Wに襲われたビリーは、川へと転落してしまう。果たして、ビリーは無事なのだろうか？

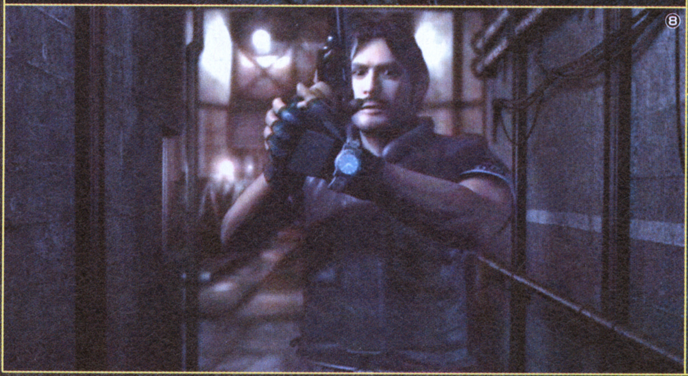
工場のカギを入手して、ターンテーブルを起動

ロープウェイを降りると、5 プラットホームに出る。まずは、2 操作場からリフトを使って 9 モニター室へいき、工場のカギを手に入れよう。ただし、入手後にハンター2匹が襲ってくるので注意。工場のカギは、3 パネル室の操作パネルで使う。すると、2 操作場の位置にターンテーブルが上昇してくるので、これを動かして 10 研究所前へと降りよう。ここで、左奥の大きな扉の前へいくと隊長のエンリコと再会するデモが発生。デモ後は落ちているエレベータ起動キーを入手し、エレベータの横で使う。ただし、この直後にプロトタイラント戦となるので、装備はしっかりと整えておこう。









↑①ロープウェイを降りたら、9 モニター室で工場のカギを入手。②モニターに映し出される巨大な人型の生物。この生物はもしや……。③工場のカギを入手するとハンターが登場。2匹いるので、油断するな！④工場のカギは 3 パネル室にあるパネル操作盤に使う。⑤すると、B4Fのターンテーブルが、2 操作場へと上昇してくる。⑥このスイッチを押せば、ターンテーブルを下降させることができる。⑦エンリコとの再会。エンリコは、この先にある洋館へ向かうと告げるが……。⑧ビリーを探すため、レベッカはエンリコと別れる。⑨エレベータで起動キーを使う。直後、タイラントが登場する

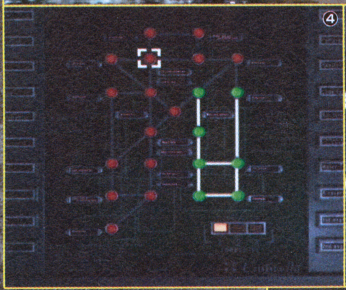
タイラントとの戦い

エレベータ起動キーを使うと、プロトタイラントが登場。こいつを倒さないと先に進むことができないので、全力で挑もう。タイラントは、突進しながら右腕の爪で攻撃してくる。そこで、突進してきたら、爪のない左腕側へ走り抜けよう。これで、攻撃が当たることはないので、背後から攻撃しよう。

↑①エレベータ起動キーを使うと、タイラントが登場。②突進と同時に、爪のない腕のほうへダッシュ。慣れれば、簡単に避けられる。③背後からマグナムを撃ち込め！

電力ポイントを点灯させろ！

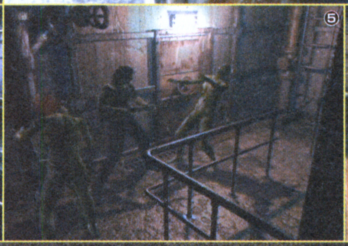
エレベータに乗り込んだら、LV4を選んで 13 処理場入り口へ向かう。なお、LV1を選べば養成所近くに出るので、残してきたアイテムを回収しておくとよい。14 中央制御室Aでは、ダムエリアの電力ポイントをすべて点灯させる必要がある。2つ先のエリアまで点灯することを頭に入れて、ポイントを選んでいこう。成功すれば、リフトが可動し先へ進めるようになる。28 貯水室へいけばビリーと合流できるので、まずはここを目指そう。



↑①エレベータでLV4へ向かうと、謎の青年のムービーが発生。彼は一体何を企んでいるだろうか？②13 処理場入り口に着いたレベッカは、ビリーを発見する。③しかし、ビリーは激流にのまれ流されてしまった。④14 中央制御室Aでは、電力ポイントを設定して、すべてのランプを点灯させなくてはならない。この写真がヒントになっているので、よく考えてみよう。⑤すべてのランプを点灯させればダムの電力が回復。リフトが使えるようになる。⑥17 レストルーム前廊下にはヒル男が出現する。前の部屋で入手したポリタンクと空きビンで火炎ビンを作り、倒そう。⑦28 貯水室へいけば、ビリーと合流できる

木箱のパズルを解いてバルブハンドルを入手

ビリーと合流して 24 水槽室に戻ったら、水槽を渡りバルブハンドルを入手する。水槽の底に置いてある箱を3つ並べて給水し、橋を作ろう。ビリーが水槽に入って箱を動かし、レベッカは装置を動かして真ん中の柵と水をコントロールするのだ。なお、黒の箱は給水しても浮かない点に注意。その後は、17 レストルーム前通路に行き、取っ手の無いトビラにバルブハンドルをセット。15 ポンプ室（上）に行き、赤い薬品を入手する。



⬆①レベッカで装置を使って中央の柵を回転させるのだ。これで木箱を端に寄せることができる②黒の箱の配置がポイントになる。知恵を絞って上手く動かそう③端に木箱をまとめたら、装置を使って水を溜めよう。この木箱を橋変わりにするのだ。④バルブハンドルをセット。これで 19 ポンプ室（下）へ侵入可能になる。⑤ 19 ポンプ室の中に入ると多数の裸ゾンビが襲いかかってくる！　ショットガンで頭を撃ち抜き、一撃で倒すのだ。⑥赤い薬品は、いつでも取ることができるが、あらかじめ入手しておいたほうが効率が良い

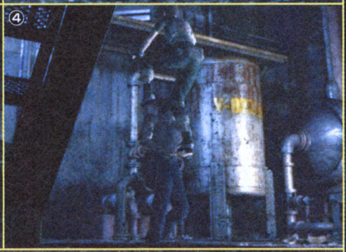
タイラント再び！

32 汚水プールに行くと、再びプロトタイラントが出現。最初に戦ったときより耐久度が落ちているので、ビリーを盾にしてレベッカでマグナムを撃ち込めば、意外とあっさり倒すことが可能だ。タイラントを倒して奥のスイッチを押したら、31 最終処理室（上）に行き、コンピューターの基盤を入手。その後は 27 電源兼空気調節室の装置にコンピューターの基盤をセットし、ゴンドラを動かす。そして、レベッカをゴンドラに乗せふた手に別れるのだ。

⬆① 32 汚水プールの通路を進むと、デモが挿入されて、ふたたびプロトタイラントがやって来る。②ビリーの体力を満タンにし、彼を壁のように使ってマグナムを発射！　絶妙な連係プレイで素早く片づけよう。③【汚水プール】の奥にあるスイッチを押して出現した梯子を登ると 31 最終処理室に行ける。そこにはコンピューターの基盤が落ちているのだ。これでゴンドラが起動可能に。④ゴンドラの側にある装置にコンピューターの基盤をセットしよう。⑤ゴンドラは小型なので、レベッカしか乗ることができない。再び二手に別れての調査が開始される

バッテリーを作り、フォークリフトを動かせ！

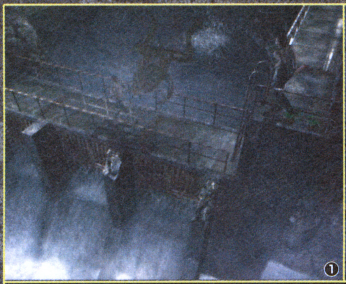
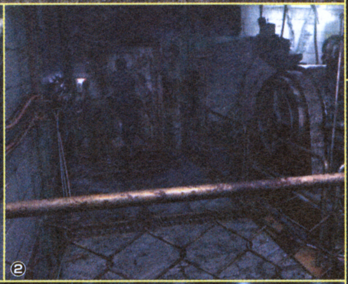
30 ダム管理塔（上）で水門を開けたら、29 第1研究室で工業用水と青い薬品を入手する。赤い薬品と組み合わさり、硫酸が完成するので、工業用水と組み合わせてバッテリー液に。その先の扉のロックを外せば、28 貯水室と繋がるので、ビリーに変わりレベッカと合流。36 第2研究室で高出力バッテリーを入手すると、プレイグクローラーが出現するので素早く倒してしまおう。高出力バッテリーとバッテリー液を組み合わせたら、23 庭のフォークリフトにセット。これでカードキーが手に入るのだ。

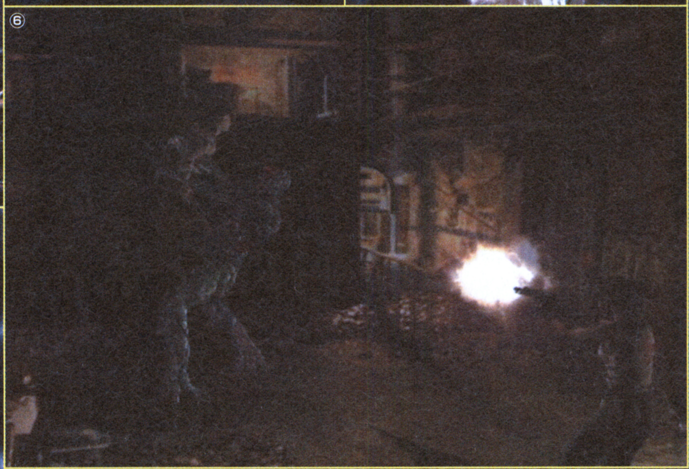


↑① ゴンドラでたどり着いたすぐ側に水門を開けるレバーがある。② 水が引くと 34 ダムへの侵入が可能に。③ 赤い薬品と合わせると、硫酸が完成。④ ビリーと合流。36 第2研究室の棚の上にある高出力バッテリーは、ビリーの肩を借りて取るのだ。⑤ デモを挟んで襲ってくるプレイグクローラー。大げさな出現だが、あまり強くないモンスターだ。⑥ 木箱の上に乗り、フォークリフトを可動

謎の青年の正体……

入手したカードキーは 35 ダム管理塔（下）で使用する。その先には強敵の女王ヒルが待ち受けているので体力の回復や武器、回復アイテムの分配を忘れないようにしよう。グレネードとマグナムをレベッカに、ショットガンをビリーに持たせておけばいい。38 マイクロ波焼却炉に侵入し、謎の青年の正体が明かされるデモを見たら、いよいよ戦闘開始。ふたりがかりで交互に弾丸を打ち込み、女王ヒルに反撃のいとまを与えないようにして戦え！



↑ ①ダムではランダムでカエル型B.O.W.が出現。無視したほうが良い。 ②苦労して手に入れたカードキーをセット。この先に待つものは… ③謎の青年が遂にその姿をレベッカとビリーの前に現す。 ④その正体はマーカス所長！ 彼は死んだはずでは？ ⑤マーカス所長の姿が醜く変貌。所長に取り憑いた女王ヒルが、今まさに完全な姿に変化しようとしているのだ。 ⑥女王ヒルに捕まると大ピンチに陥る。なるべく反撃させないよう、テンポ良く弾丸を撃ち込め！

エターナルアルカディア レジェンド™

無人島からヤフトマーまでを濃縮攻略！

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	エターナルアルカディア レジェンド	ジャンル	RPG
発売元	セガ	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

無人島

何もない島から脱出せよ！

バルア艦隊にリトルジャックを撃沈され、無人島に流れ着いたヴァイス。ここから何とか脱出するのがここでの目的だ

A 無人島
B ナスラード

進行チャート

岬に行く
▼
骨から「ゴンザレスの地図」を入手―①
▼
洞窟の奥のねぐらを見つける（ここでアイカたちにチェンジ）
▼
宿屋に一泊する（ここでヴァイスにチェンジ）

無人島脱出の準備をする―②
▼
ギルダーに救出してもらう―③

←無人島では主にアイテム探しをすることに

① 島にある骨を調べてみよう

無人島に流れ着いたら、まずは島中を探索してどんな地形になっているかを覚えておこう。このとき、ねぐらになる洞くつの近くにある骨を調べると、「ゴンザレスの地図」が手に入る。これは後ほど必要になるアイテムだ。この地図を入手してねぐらに帰れば1日目は終了だ。

←地図はやぶれているが、場所をほのめかす言葉がある

② 無人島を歩き回ってアイテムを入手

2日目からは、無人島内を歩き回ってアイテムを集めることになる。2日目は森の中に現れるフードンを15匹倒せば終了。4日目は5本のたきぎを集めれば終了し、6日目は5つの月煌石を集めれば終了する。たきぎと月煌石は森の中にあることが多いので、しっかり探そう。

←フードンは木の生えているところに多く出現するぞ

←森の中をくまなく探してみよう。すみずみまで忘れずに！

←1つだけはのろしの近くにあるので注意。ほかはすべて森の中に

③ 脱出後の目的地はナスラード

脱出するための準備が整ったところでギルダーが現れ、彼に救出してもらうことになる。ギルダーの船に乗ったら、アイカたちのいるナスラードへ出発しよう。ただ、ナスラードに到着した後もしばらくアイカたちとのすれ違いが続く。残念だが、出会えるのはもう少し先になるぞ。

←ギルダーは信用できる男だ。安心して乗せてもらおう

←アイカたちはクローネに助けられており、無事にナスラードにいる

アイテム！ ムーンフィッシュをつかまえよう！

ここでは前回に引き続き、ムーンフィッシュの居場所を公開する。ちなみにムーンフィッシュの数は全部で24匹。これをすべてピッコロに食べさせれば、レアな装備などがゲットできるので、すべて集めよう。

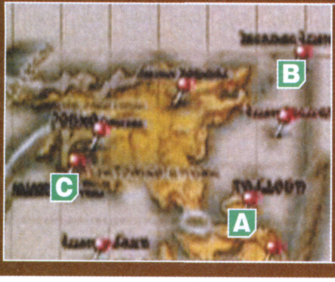
No.	マップ名	ムーンフィッシュのいる場所
1	ナスラード(港)	街からみて、右から2本目の桟橋端付近
2	宝島	岩穴宝箱が多くあるあたり左奥
3	本拠地(港)	クレーン付近
4	無人島	作戦会議室ベランダ頭上(捕獲できるのは本拠地になってから)
5	エスペランザ(街)	難破船付近
6	エスペランザ(街)	砲台上
7	ヤフトマーの街(王宮)	王宮左側
8	フガク(ダンジョン内部1)	貯水池　入り口へ戻る浮遊石付近
9	テンコウの島(境内)	館の石段を登り左手前の手摺角付近

 ©OVERWORKS／SEGA CORPORATION,2000,2002

ナスル大陸

はなればなれになったアイカたちと合流

無人島を脱出し、ナスラードについたヴァイス。ここで準備を整え、宝島での財宝探しに向かうことになる



A ナスラード　B 宝島　C ガルガンチュア要塞

進行チャート

ナスラードの宿屋に泊まる（ここでアイカたちにチェンジ）
▼
酒場で給料をもらう
▼
宿屋の前で老人を助けて地図をもらう—1
▼
宝島へ向かう（ここでヴァイスにチェンジ）
▼
国王にバルアの襲撃を伝える

宝島へ向かう
▼
宝島の仕掛けをクリアして奥へ—2
▼
ボ シニストラ・デクストラ戦—3
▼
ナスラードに戻る
▼
ラミレスと対峙後ガルガンチュア要塞へ—4

1 老人を助けて宝島へ

酒場で給料をもらって宿屋に戻ると、目の前に老人が倒れている。この老人を助ければ、宝島へのヒントとなる「ペドロの地図」がもらえるのだ。ここからは小型艇が使えるようになるので、宝島へ向かおう。ただし、アイカたちは手持ちのアイテムがないので、回復アイテムを用意しよう。

←老人の持つ地図がヴァイスとの出会いのきっかけになる

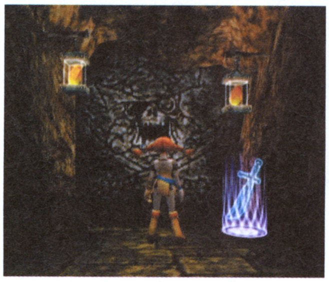
2 ヴァイスとアイカをチェンジしながら先へ進む

宝島では、ヴァイスとアイカたちが順番に仕掛けを動かすことで先に進めるようになる。床がスイッチのようになっている場所には、必ず近くにカトラスとブーメランをかたどったマークがある。そこに触れてパーティをチェンジしながら進もう。

途中に設置されたハンドルは、1回作動させるごとに階段が90度ほど回転するしかけになっている。これを利用すれば、一見進めない場所でも先に進めるようになるぞ。

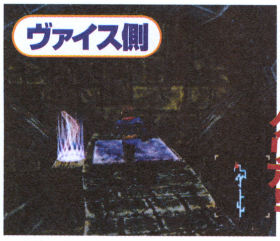
スイッチ作動!

←アイカとヴァイスが同時に乗ることによってスイッチが作動する。きちんと上に乗ろう



↑これに触れるとパーティが入れ替わる。床のスイッチに乗ってから触れよう

↑このハンドルで階段を回す。何度か回さないと進めない場所もある



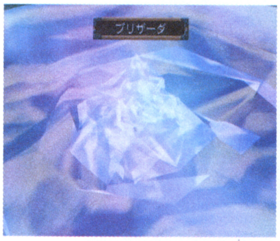
こうなったらクリア!

←この状態になったらクリア。2人をスイッチの場所まで進めよう

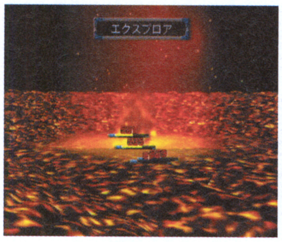
3 「エンゲイジ」が出たらすかさずガード

「エンゲイジ」を使ってきたら、次のターンに強力な全体攻撃「デスマリッジ」の合図。この攻撃は連発でくることもあるのでHPに余裕があるときでも防御するように。こちらからの攻撃は、デクストラには赤、シニストラには紫の属性がよく効く。逆だときちんとダメージを与えられない。

←これを受けたら必ず回復しよう。全体回復のアイテムがオススメ



←デクストラは氷の攻撃ブリザーダを使ってくる



←シニストラは炎の攻撃エクスプロアをしかけてくる

4 ラミレスとは戦っても勝てない

ナスラードではラミレスが戦うか、降伏するかを迫ってくるが、どちらを選んでも話は進む。ここで戦った場合はどうしても勝つことはできないので。ムリをして戦う必要はないぞ。ただし使ったアイテムは負けても、もとのままなので、試してみたいアイテムを使ってみてもいいだろう。

ちなみに降伏した場合と戦った場合ではメッセージなどが少し変わるぞ。

↑戦ってみればその力の差は歴然

仲間! ナスラードの仲間は襲撃後

ナスラードが襲撃されたあと、ここに立ち寄ると、金貸しのオスマンとカシムが仲間になってくれる。このほかにも今までめぐってきた船乗り島などで仲間になってくれるキャラクタがいるので、話しかけよう。

←オスマンは金貸しだった腕前を生かして商売に関わる能力を発揮する

←カシムは砲手として参加してくれる。居場所はナスラードの入口近く

※チャート内のボは通常のボスとの戦闘を、砲は砲撃戦を表しています。また、チャートの後ろにある数字は見出しの頭にある数字に対応しています。

ガルガンチュア要塞

仲間たちとともに バルアの手の中から脱出！

バルア帝国の襲撃により、再び帝国内に身を置くことになったヴァイス。ある人物の手助けを得て、ここを脱出する

A ガルガンチュア要塞
B エスペランザ

進行チャート

- 牢屋から脱出する
- ▼
- ポ ろうごく区2階でピゴロ戦ー①
- ▼
- ファイナを救出するー②
- ▼
- 脱出用の船を探すー③
- ▼
- ポ ブラキロフス戦ー④

- エンリックとともにデルフィナスへ乗船
- ▼
- 砲 要塞ゲート戦ー⑤
- ▼
- デルフィナスのブリッジでマルコを発見ー⑥
- ▼
- 三日月島でギルダーと別れる
- ▼
- 10万リッチを集めるー⑦
- ▼
- エスペランザへ向かう

1 攻撃されるのはアイカだけ

混乱状態をおこすピゴロの「投げキッス」は、アイカのみに向けられる技で、行動の素早いアイカが受けるとちょっとやっかい。ターンの最初でアイカから思わぬ攻撃を受けてしまうことにもなりかねないので、キュアリン草などでなるべく早く回復してあげよう。

←ピゴロの愛はアイカへと向けられる。

2 話し声の方向へ進んでいこう

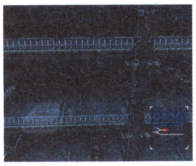
アイカを助けると先に進めるカギが手に入るので、それが使える扉へ進んでいけばいいぞ。先に進む途中では話し声が聞こえる場所があるのでそこへ行き、入口を守っている兵士を倒してファイナを助けよう。

←この先には囚われたファイナが待っている。何が何でも助け出すのだ

←ファイナを助けたあとは、脱出するための船を探しに先へ進んでいこう

3 サーチライトに当たると戦闘へ

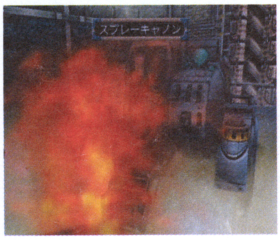
階段を上に昇っていくところでは、サーチライトがところどころを照らしている。これに触れてしまうと「デ式レーダー」との戦いになってしまうので、注意して進むようにしよう。デ式レーダーと戦うときは、仲間を呼ばれる前に速攻で倒したい。



←サーチライトの動きを見て進んでいこう

4 スプレーキャノンがきたら回復

ブラキロフスの攻撃で一番コワイのは「スプレーキャノン」。これを受けるとかなりのダメージになるので、すぐに回復しよう。戦闘が始まったときにガッツをためて、ファイナの「月の恵み」を使っておけばさらに安心だ。

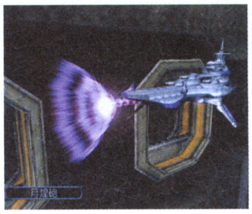


←受けても耐えられるようにHPは常に満タンにしておきたい

←アバを使って攻撃力を上げギルダーの「ハデにやろうぜ」で攻める

5 必殺砲の一撃でOK

要塞ゲート戦では、ガッツをためて必殺砲を撃てばゲートから抜け出すことができる。1ターン目からガッツを貯め、2ターン目で必殺砲を撃てばすぐにクリアできるぞ。ただし周囲からの攻撃もそれなりに激しいので、HPが不安なら煌術で回復しておくといいだろう。



←デルフィナスの必殺砲のお披露目だ。ハデにおみまい！

6 ブリッジの中にマルコはいる

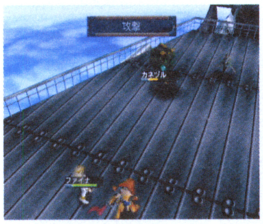
ブリッジの中でおかしな音がするのは、そこにマルコがいるせい。ブリッジにある機械を調べてマルコを見つけよう。

その後ギルダーに話しかけると、ヴァイスの本拠地を作るために三日月島に向かうことになる。そしてギルダーとはここで別れることになるのだ。

←マルコが隠れているのはここ。その後クルーとして参加

7 10万リッチを集めて本拠地を作る

ここから先に進むには、10万リッチが必要。船の改造に必要なのは2万5千リッチだけだが、本拠地を構えるまでは改造はしてくれないのだ。リッチをためるときは三日月島周辺に現れる「カネヅル」を倒すといいだろう。



←カネヅルは1体で1000リッチにもなる。まさに金づる。逃げてしまうので素早く倒そう

←2人に合わせて10万リッチを渡せば、いよいよ冒険を再開できるようになるのだ

イベント！ ピアストルとの戦い その②

ピアストルとの第2戦は、デルフィナスを入手したあと、ギルドでブラックポットを受け取るとできるようになる。ピアストルの攻撃パターンは変わっていないので、デルタシールドで煌術を無効化しつつ、ダメージを与えていけばいいぞ。

←HPや防御力などのステータスは上がっているぞ

エスペランザ

ヤフトマーへの道はここにあり！

次の目的地はヤフトマーだが、そこへ行くためには忘れ去られた地・エスペランザで情報を得なければならない

A エスペランザ
B サルガッソー入口

進行チャート

酒場にいるドンにサルガッソーの話を聞く
↓
エンリックと話した後一泊する
↓
砲 グレゴリオ巡洋艦戦
↓
砲 グレゴリオ戦艦戦—1
↓
砲 アウリーガ戦—2
↓
サルガッソーをぬける—3

砲 アンギーラ戦—4
↓
ヤフトマーへ向かう

←ヤフトマーを目指して進んだ者たちが見ることのできなかった景色なのだ

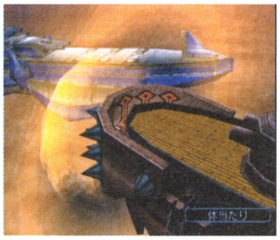
1 接近すれば必殺砲が撃てる

グレゴリオ艦隊戦で必殺砲を撃つには、途中で出る選択肢で「接近する」を選ぼう。通常の必殺砲なら2発アパで攻撃力を上げておくと一発で沈めることも可能だ。戦闘が終わる前には、HPを回復しておくのも忘れずに。

2 体当たりをかわすとチャンス

アウリーガ戦で必殺砲を撃つには、体当たりを避けておかなくてはならない。体当たりをしかけてくるときは行動ゲージが赤くなっているので、そのターンの最初でクイッカをかけておくといい。アウリーガは防御力が高く通常の砲撃が効きにくいので、なるべく必殺砲メインで戦うようにしよう。

←こういったターンになっているときにクイッカを使うようにする



←体当たりを受けてしまうと、必殺砲のチャンスも遠のいてしまう

3 位置を見失わないよう慎重に進もう

サルガッソーの通路はスタート地点に戻ってしまうものもあるので、やみくもに進まず、どの通路がどこにつながっているかをきちんと覚えて進むようにしよう。ところどころにある光が漏れている船を調べるとアイテムが手に入ることがあるので、余裕があるなら寄り道してみてもいいぞ。

←このポイントに入って一番上の通路に行けば出口はすぐそこ

4 穴から飛び出したときがチャンス

アンギーラは穴に入ってしまうと攻撃があたらないので、じっくりと腰を据えて戦おう。途中で出てくる選択肢は、離れると攻撃が当たりにくくなるので、接近戦を選ぶのがオススメ。ある程度ダメージを与えると穴から飛び出すので、ここではガッツを貯めたりせず、攻撃に専念しよう。

←この後また潜ってしまい攻撃できなくなるぞ

ヤフトマー

未知の東方で青の月晶を入手せよ！

サルガッソーを抜け、ヤフトマーにたどり着いたヴァイス。しかし、ここでもバルアの手の者に出会うことになる

A ジャンク船
B ヤフトマー
C フガク

進行チャート

砲 ヤフトマー手前で煌ジャンク船戦—1
↓
ボ ジャオ・マオ戦—2
↓
ヤフトマーでミカドに謁見
↓
船装備店店主と話してフガクへ
↓
仕掛けをクリアして奥へ—3
↓
ボ ディーゴ戦—4
↓
ヤフトマーに戻りミカドに報告

港に行った後ヤフトマーを脱出
↓
テンコウの島でダイゴと会う—5
↓
港からアルマダとの決戦に行く
↓
デルフィナスに乗り込む
↓
ボ ブリッジでムラジ戦—6
↓
砲 ドラゴ戦—7
↓
ボ ブリュホウ戦—8

1 攻撃は魚雷が有効

煌ジャンク船に有効なのは魚雷攻撃。もしこの装備がないときは、アパなどで攻撃力を上げ、チャンスのマークが出ているときに主砲などで地道にダメージを与えていこう。この戦闘では必殺砲を撃つチャンスはあまりないので、ガッツを節約するようなことはしなくてもいいだろう。

←魚雷が有効だということは戦闘中教えてくれる

2 攻撃はどちらか一方に集中

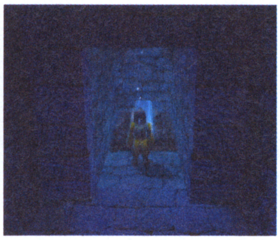
ジャオ・マオと戦うときは、どちらか一方に攻撃を集中させ、早めに1人を倒すようにするのが効果的だ。イラナギュンなどの特殊攻撃を耐えきるには、毎ターンごとにエンリックの「エスクード」を使い、ダメージを減らすようにすれば、より安全に戦えるようになるぞ。

←アイカとファイナにはサポート役をさせておくといい

3 水中を進まなければならないスイッチも

フガクの中には水を貯めるためのスイッチがあるので、それをすべて押し、青の月晶の道を切り開くことになる。スイッチには水の中を通り抜けた先にあるものがいくつかあるので、目につく場所にスイッチがない場合はナナメになっているところから水中に潜り、探してみよう。

←スイッチをすべて押したら、ここの真ん中から下へ進めるようになる

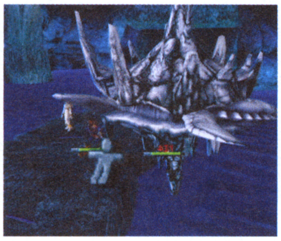


←水中を抜けるスイッチがいくつかあるので、くまなく探そう

4 「ナンジャー」のあとに集中攻撃

ディーゴの「ナンジャー」はあらゆる攻撃を無効にしてしまう絶対防御。この状態になっている間はどんなことをしてもムダなので、自分たちの回復や能力アップに専念しよう。ナンジャーは連続で使ってくることはないので、これが解けたあとに技を使って集中攻撃するといいぞ。ディーゴの通常攻撃は石化の効果があるので、カタマンナ石を持っているなら必ず装備。

←ガッツ消費の大きい技を無効化されるときついので、少ない技がいい



←石化状態になったら月の浄化かキュアリン草ですぐに回復しよう

5 ダイゴに会えばテンコウは出なくなる

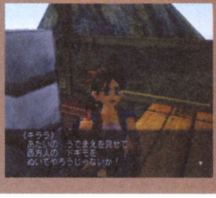
ヤフトマーから脱出した先はテンコウの島。港からそのまま上に進んでいけば、ここにいるダイゴに会うことができるぞ。途中に出てくるテンコウはダイゴに会うと出現しなくなる。途中にチャムもあるが、後で取るほうが戦闘になる心配もないので、さっさとてっぺんまで行ってしまおう。

←ダイゴのいる島がなぜテンコウの島なのかは会ってみればわかる

仲間! ヤフトマーでは美人姉妹が仲間に

ヤフトマーではウララとキララ、2人の美人姉妹が仲間に。まずは姉のキララを仲間にしておかないと妹のウララは仲間になってくれないので注意。ヤフトマーをクリア後、エスペランザに行けばドンが仲間になるぞ。

←ここから落ちて下に行けばキララがいる



←キララに話しかけると、彼女は西方に行くのにずいぶん乗り気なのがわかる

←ウララは茶屋にいるぞ。姉を仲間にしたあと話しかければコックとして参加

6 ムラジの動きを止めるとラク

ムラジとの戦いでは、モノノフよりまずムラジの動きを止めることを考えよう。ムラジには睡眠や石化などが効くので、早めに「月の封印」などで動きを封じておけば、煌術をつかわれることもないのでラクになる。この状態になったら、モノノフを一掃し、最後にムラジを倒そう。

←放っておくと煌術や回復などを使ってしまうので厄介

7 1ターンに一度は回復を

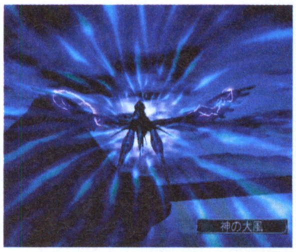
ドラコ戦では、毎ターンに1回ピゴロ砲を撃ってくる。これをきちんとガードできればいいが、撃ってくるタイミングがわからないようなら、毎ターンきちんと「サブリィ」などで回復しておくように。こちらからの攻撃は必殺砲メインで戦うようにし、これを3回ほど当てれば、ドラコは倒せるはずだ。ドラコ戦が終わるとそのままブリュホウ戦に突入するので、戦闘が終わる直前にHPは完全に回復しておくように気を配っておこう。

←ピゴロとの砲撃戦は初めてとなる。回復さえしておけばそれほどこわい相手ではない

←ピゴロ砲のダメージはおよそ1万ほど。残りHPが1万を切るようだとちょっと危険

8 要所でガードするのがポイント

「神の大風」はダメージこそ大きくないものの、受けてしまうとその後不利な展開になってしまう。これを避けるには、防御しかない。神の大風を出す前には行動準備が多くなるのが目印だが、タイミングがわかりにくいときはとにかく1ターンの最後に「防御」を選ぶようにしておけばいいだろう。攻撃では、必殺砲を撃てる状態をキープしつつ砲撃を続けよう。



←稲妻も注意しておきたい

↑飛ばされたあとのターンは攻撃のラッシュに！

イベント! ピアストルとの戦い その③

第3戦目は、ヤフトマーから三日月島へ戻り、ギルドでブラックボットを受け取ることで始められる。今回は「ジェダス」のほかに全体攻撃の「ジュエルージュ」を使ってくるので、デルタシールドを使いつつ、アイテムで回復のパターンでいこう。

←しっかりレベルを上げておかないと太刀うちできない攻撃だ

学校法人ニンドリ学園

ニンドリャーはニンドリの登録商標です？
（佐賀県／試練さん）

なんかね、この号が発売される日のちょっと後に、編集部みんなで旅行に行くらしいですよ。「らしい」じゃなくて本当に行くんですけど。なんかパンを食べるサイがいる国へ行くみたいですよ。暖かくてダイビングとかできるんだって。（担当かやゃん）

●あけましてニンドリャー！

【青森県／魔人健さん他多数】

──というわけで、イラスト付きだったりお年玉クジ付きだったりメールだったり、いろんな形で年賀状をいただきました。イラストは下のほうで紹介してますよ。

●『風のタクト』に出てくる赤獅子さまに似ている船を、京都の嵐山駅近くにある渡月橋付近で見かけましたわ。3隻くらい止まってました。

【茨城県／マリ親父さん】

──ちと調べてみたら、どうやら「嵐山もみじ祭」などで使用される今様歌舞船、というものみたいです。確かに船の先端が動物の首のような形をしています。でも、こんな報告もあったりして…。

●赤獅子の王って、沖縄のハーリーって船になんとなく似てませんか？

【東京都／竹内希さん】

──こちらも調べてみました。ハーリーにもいろいろ種類があって、普通のボートみたいな形のものもあるみたいです。それから赤獅子のように、先端が竜の首を形どっているものもあるようです。これらの起源は中国の爬竜船（ドラゴンボート）にあるみたいですよ。興味があったら調べてみてね。

●ビックリしたよう！　本屋でニンドリ買おうとしたら、内山信二がニンドリを立ち読みしてるんだもん。奴はかなりのゲーマーだと確信しました。

【神奈川県／石塚浩点酢さん】

──内山さんってタレントの？本当？　だったらココも読んでくれるかな…。おーい、読んでたらウチにコメントくださいっ。

●音楽のペーパーテスト（期末テスト）で、答えが全く分からないので適当に“タルミナ”と書いたら…当たった！

【茨城県／バミーさん】

──おお、適当、ってとこがスゴイ！　っていうか、どんな問題だったんでしょ…。

●受験生のまわりで使えない言葉。落ちる、すべる、ゼルダ。

【滋賀県／匿名気分さん】

──わはは、強烈に勉強の妨げになるぞ。

今号の目標

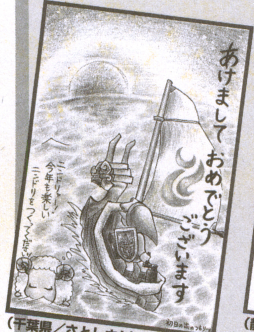
人生に疲れたら、ゼルダの謎解き正解音（チャラリラリラリラーン）を聞く

【島根県／ピーチ姫のストーカーさん】

年賀状たくさんありがとう！

うれしいなぁ。読者のみんなからこんなにたくさんの年賀状が届くのって、ニンドリだけだろうなぁ…と思うくらい、本当にいっぱい頂きました。感謝の意味も込めて、ちょっとだけご紹介しちゃいます。

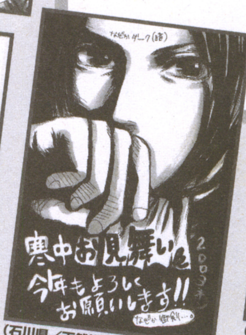
（静岡県／アルテミスさん）



（千葉県／さとしさん）

（静岡県／霜月梓さん）

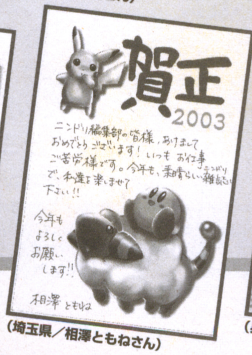
（長野県／海さん）



（石川県／天然裕子さん）

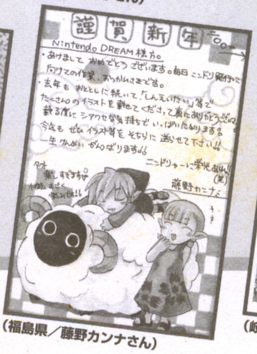
（和歌山県／真咲ねむさん）

（東京都／白唯ひろみさん）



（埼玉県／相澤ともねさん）

（兵庫県／ソーナンスみやさん）



（福島県／藤野カンナさん）

（岐阜県／梅グミさん）

シリーズダジャレドリーム
スターフォックスアートネイチャー（アドベンチャー）
【広島県／はやぶささん】
そ、そうか！ N64版より毛がフサフサなのは増毛したからか！（笑）

今週の日直さん

名前：かかやん
装備：頭→三角巾　体→かっぽう着
右手→しゃもじ　左手→8合ガマ
挑発ゼリフ：たんとおあがり

【神奈川県／アズマフースケさん】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●ついに手に入れた『風のタクト』。と思ったら突風にソフトを吹き飛ばされる夢を見ちゃった。

【静岡県／ティンクルさん】

●初夢に「アイスクライマー」を遊ぶ夢を見るといいよ。1富士2鷹3なすびが揃ってます。

【福岡県／でぶヨッシーさん】

●夢の中で自分がセーラームーンになっていた。変身の呪文は「ハイラルスターパワーメイクアップ！」だった。

【神奈川県／メロンさん】

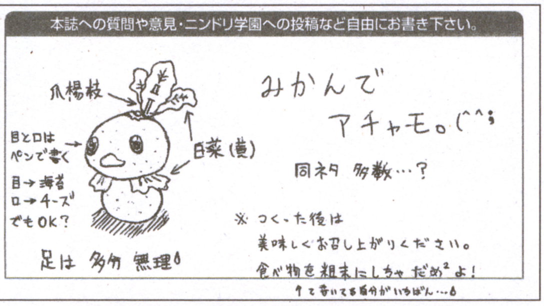
●私のアホ夢聞いて！『タクト』でブタをいじめていたところ、夜ピンクのブタが大群で襲ってきました。デクの樹さまの中に逃げ込んでも地上も空もブタだらけ…。ホント夢でよかった…。

【茨城県／昴さん】

●コンビニに寄ったら、メロン味とまっ茶味のルイまん（ルイージまんじゅう）が売られていた。ほっぺが落ちるほど甘いので、食べすぎて虫歯になった。

【埼玉県／ルイタロGCさん】

一発！芸達者！！



色もいい感じにアチャモしそうな気がします。…昔あったコーナーみたいだな（笑）

（東京都／もずく酢さん）

助けて！ゲーム救急隊

●『スマブラDX』のホームランコンテストで良い記録が出せません。450m以上出してペーパーマリオのフィギュアをゲットしたいです。

【愛知県／久留宮弥生さん】

――基本は、ダメージを貯めた後にバットでガツーン。毎コミの攻略本によると、ヨッシーでばたあしキックを数回当てるとあります。最高768mも飛ぶんだって。ニンドリ編集部で流行ってたのは、ドンキーの横Bでめり込ませた後で下B連打。

クイズ ニンドレア

●シークの正体は誰でしょう？
Aピーチ姫　B体育の先生
Cバシャーモ
Dマッスル・イガリン

【E-mail7／神崎庵さん】

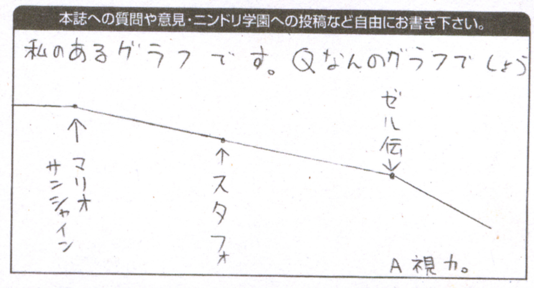
●ホウエン地方でのピカチュウの棲息地として、間違っているのは次のうちどれ？
Aトキワの森　B巨岩石島
Cマダシロ高原
D東京フレンドパーク

【京都府／赤国ロシアさん】

●『スマブラDX』で、あなたは下＋Bを押して変身しました。そのキャラは次のうちどれ？
Aピーチ姫　Bレアなクリボー
Cシーク　Dスケルトン-T

【愛知県／SAPさん】

一発！芸達者！！



ゲームで目が悪くなるなら、今頃俺視力0だよ（笑）。要は休息とゲーム以外を見ること！

（静岡県／ハニワの楽園さん）

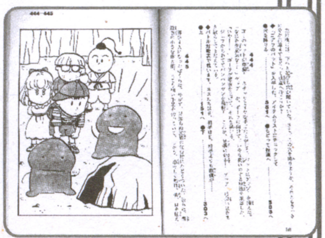
オラが村のお宝自慢

Treasure No.36

MOTHER2のゲームブック

この前古本屋で見つけた本ですよ。発売されたのは1995年だって。

【千葉県／中植茂久さん】



――と渡されたのがコレ。ネスがベラベラ喋りながら、でもゲームにまあまあ忠実に進行していきます。って、ゲームブックって知ってる？

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（どせいさんみたいな頭、とかね）も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

編集部の質問箱

教えて！ニンドリさん

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってね！ かややんが代わりに聞いて回りますよ〜。

Question 美術部の連載は…

姫川明先生のコーナーはどうなったんでしょう…？ ファンレターってまだ書いても大丈夫ですか？ 【京都府／アロエさん】

A 以前、新連載の予告だけして音沙汰なしでしたスミマセン。姫川先生は、今年大作のまんがを描かれてたりして、かなりお忙しいみたいなのです。ので、現在調整中ということで今しばらくお待ちくださいませ。近況として、去年の年末に姫川先生が編集部へ遊びに来られました。沢山のファンレターを見て凄く喜んでましたよ。今までにもらったお手紙はすべて姫川先生にお渡ししていますのでご安心を。今から送ってもらっても、お渡しできますよ。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ スクウェア・エニックスって OK？ NG？

・OK！・

●『FF』と『ドラクエ』がくっついて、なんだこれ!?というゲームが出てくることに期待！ 【千葉県／緑山田さん】

●なんでもくっつけばいい、というワケではないけど、いいゲームが出来ればそれでいい。 【東京都／竹内希さん】

●つぶれるよりはいいと思う。 【奈良県／空飛ぶドラミさん】

●OKだけど、今の名前じゃ長いですよね。合併するんですからお互いが納得いくような名前にしたほうがいいんじゃないかな。 【E-mail／ジョセフィーンさん】

・NG…・

●両方のいい所をうち消しあいそうだから。 【神奈川県／マルクスさん】

●『FF』と『ドラクエ』は競い合う関係でいてほしかった…。 【福岡県／ケロさん】

●「エニックスクウェア」がいい。 【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●だって名前が古い会社名のまんまじゃん！ 【長野県／どせいさんのリボンさん】

●最初に聞いたとき、なんか嫌な感じを受けました。明確にどうこうとは言えませんが…。 【鹿児島県／刃さん】

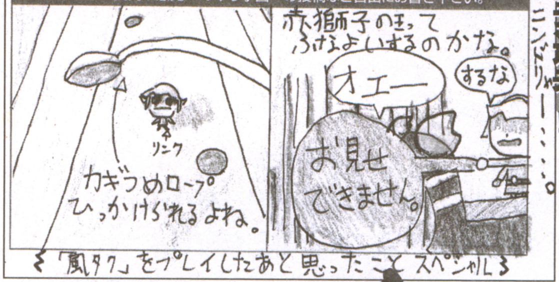
—というわけで、賛否両論、ほぼ互角といったところでした。が、NGな人の中には「合併自体はOKだけど、社名がかっこ悪いからNG」という人が多かったので、実質的にはOKの優勢勝ち、といった結果でした。では次回のお題。

GBアドバンスSPとGBプレイヤー、どっちが好き？

Vol.86→2/17締め切り （東京都／かややんからのリクエスト）

新型携帯機か、大画面で遊べる周辺機器か、緊急アンケートを取らせてもらいます。

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



シリーズダジャレドリーム

発！芸達者!!

赤獅子の王は、リンクがいない時にくつろいで、横になるらしいですよ（ウソだってば）

（神奈川県／青獅子の王さん）

キャプテン（逆転）裁判中2

【香川県／ドルフィン（仮）さん】

「笑点」の大喜利のような美しいダジャレですな。おーい山田くん、座布団1枚やっとくれ〜。

ああ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●『風のタクト』で帆の使い方を知らなかったため、Rボタンだけで竜の島へ行きました。 【岡山県／広井聡さん】

●ウェーブバードを買った日、さっそくコントローラをなくしそうになったため、ヒモで受信機と結びつけました。…これ買った意味あんのかな…・ 【鹿児島県／にょろしーさん】

●去年の11月のことです。寒さとひもじさに負けて鯛焼きを買いました。美味しかったけど、おかげでニンドリが買えませんでした。 【神奈川県／れいぴあさん】

●コーヒー飲みながらニンドリを読もうとして思いっきり大回転！しかも着てる服は純白…。 【E-mail／Baronさん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●私の母は、『風のタクト』のメドリを、ぺり子（『どうぶつの森』の）だと言う。似てる？ 【秋田県／鳴神さん】

●『タクト』を遊ぶときダンナがリンクで私がチンクルです。が、すぐに飽きてしまう私は役立たずチンクル。だってパーティゲームやりたいんだもん！ 【栃木県／モンテキノコさん】

●風のタクトをプレイ中、リンク達のおばあちゃん登場。それを見た母の一言…「えなり?!」 【京都府／もぉちさん】

●最近、朝起きられないのも、家事が手抜きなのも悪いのは私で、断じて『風のタクト』のせいじゃありません。『ゼルダ』を責めないで！ 【神奈川県／猫屋敷さん】

●私の長男（小3）の夢は、昔からずっと「ゲーム会社の社長さん」です。親として、社長は無理でも任天堂の社員にさせてあげたい。勉強や習い事ってなにをさせたらいいんでしょう？ 【群馬県／リン子さん】

—うーむ。これ、というのはないと思います。なんでも、興味のあるものに触れさせるのがいいのでは？

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

今回からこのコーナー、2ページで行こうと思います。とかく「マンネリ」「ゲーム離れ」などと危機感が叫ばれているゲーム業界ですが、どうすれば良くなるのか、またあなたがオススメするゲームとか、みんなでちょっとマジメに話し合ってみましょうよ。

校則　ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名（またはテーマ）、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を忘れずにね！

ハードの将来性を重視すべし

【埼玉県／岸利透さん】

私は、ドラクエシリーズにはとっくに飽きてしまっているので、続編がどのハードで出ようが、まったく興味がない。しかし、『ドラクエVIII』がPS2で発売されることについては、少なからず意見がある。

Vol.82の風に吹かれてさんのご意見にあるように、『ドラクエVIII』がGCではなくPS2で発売されることになった要因は、GCの普及台数の伸び悩みにあるのかもしれません。でも、それはあくまで今現在の話。ハードの将来性、可能性、期待感等から考えると、明らかにGCのほうが上だ。だからこそ、カプコンの三上さんは『バイオハザード』をGCだけで発売することを決め、さらにまったくの新作を4本も発表したのだろうし、ナムコやセガも任天堂と手を組んだわけだ。

そういったハードの将来性を考えずに、現在の普及台数だけを見て、どのハードで発売するかを決定する姿勢が、私には尋常とは思えない（開発者側は、そんなことはないと否定するかもしれないが、信用できない）。以前、『ドラクエVII』の発表があったとき、結局エニックスはゲームを遊んで欲しいのではなく、売りたいだけなのだなぁと興ざめてしまった。今回もまったく同じ。ぶっちゃけた話、『ドラクエ』にはこの作品で業界を盛り上げようという気がさらさらないのではないか（あるとしたら、それはベンダーに対する政治力だ）？

そもそも、PS2が売れてる理由も、ただゲームが沢山出ているからに過ぎず、さらにはDVDを見るためだけに買っている人もいるのだ。にも関わらず、一番売れてるハードにばかりゲームを作る開発者がいるのだから恐ろしい。

それに、もしGCで『ドラクエVIII』が発売されるとして、そのためだけにGCを買う人がいる、っていうのは悲しいと思いませんか？　ちょっと見渡せば、GCでしか体験できないようなソフトが目白押しなのに。

とにかく、任天堂にはGCをさらに盛り上げてもらって、エニックスに後悔してもらいましょう。

テーマ:子供向けのレッテル
ゲームとの付き合い方の差

【東京都／アイキューさん】

GCのソフトとその他ハードのソフトで決定的に違うのは、つまり「ゲームを遊んでいる」か「ゲームで遊んでいる」か、ということだと思う。"てにをは"だけの違いだが、この差は大きいのだ。

GCはゲーム「を」遊ぶハードだ。任天堂（情報開発部）は毎回、新しい提案を作品に仕込んで、僕らを楽しませてくれる。最新作『風のタクト』を例に取れば、昔風アニメの手法を取り入れたビジュアルがそうだ。キャラクターの感情は細やかな表情の変化や動作で的確に表現され、アニメ調のためそれはダイナミックに伝わる。また海のうねり、草のゆらめき、太陽が昇る様子、すべての自然が美しい。この感覚をリアルと言わずになんと言うのか！　他のスケールや質感のリアルさを追求しているソフトとは一線を画す世界を、あのビジュアルは見事に表現しているのだ。…というように、作品ごとに新しいゲームを産み出している。新しい感覚が味わえるから、僕らはゲーム「を」遊ぶのだ。

対してゲーム「で」遊ぶ、ということはどういうことか。彼らは、ひょっとしたらゲームをプレイすることが目的ではないのかもしれない。ゲームを触る、ということはその前にある「何か」のための手段なのかもしれない。何かとは例えば、友達との話題を作るためかもしれないし、批評家ぶってウンチクを垂れるためかもしれないし、とりあえず人より上手くなっといて悦に至りたいからかもしれないし…。だから、ゲームは別に新しくなくてもいいのだ。逆に、システムやストーリーがちょっと違うとか、キャラが増えたとか、おねーちゃんの胸が大きいとか、その程度のほうが分かりやすくてちょうどいいのかもしれない。つまり、ゲームに対する姿勢が前者と比べて軽いのだ。

というところで、子供向け大人向けという課題を考えたとき、ひょっとしたら前者が子供で後者が大人と言われている人なのではないかと思うのだがどうか。ゲームに近い位置にいる前者を、後者は「子供っぽい」と思うのかもしれない。後者は自分を、ゲームと距離を置いてつき合ってるから大人、なんて思っているのかもしれない。

…などと、お正月に親戚揃って、老若男女が入り乱れた『マリオパーティ4』大会を見ていて、うつらうつらと考えていたのでした。

川柳インプレッション

『ゼルダの伝説 風のタクト』

●あの時に 予約すればよかったと
後悔しても もう遅いのね

『オカリナ裏』のディスク…。　※どうにかなりませんかねぇ…。

【埼玉県／夕神影さん】

『フォックスアドベンチャー』+『ゼルダの伝説 風のタクト』

●攻撃は 『スタアド』Aで 『ゼルダ』はB

今だにしょっちゅう間違えてます。

【大阪府／ジキタリスさん】

『MOTHER』シリーズ

●こんな時間 パパの電話で 気づく僕

【茨城県／魔道軍将さん】

『ポケットモンスター』シリーズ

●ポケモンと デジ○ンかぶった うちの友

【茨城県／魔道軍将さん】

シリーズダジャレドリーム

メタナイトが来るまで待たないと

【三重県／はまぐりさん】

関係ないけど、メタナイトって科学っぽい名前ですな。接着剤とか歯を白くする成分とかの名前に似てるもんね。つるかめつるかめ。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

ゲーム購入の理由

【徳島県／凍牙さん】

ある兄弟X(兄)とY(弟)の会話。

X：ついにGC『ゼルダ』を買ったぞ！

Y：わァ！さっそくやらせてよ。兄さんこれから塾でしょ？

X：ダメだ。俺のほうがお前より任天堂を愛してるし、ゲームだって好きだ。だから塾から帰ってきた後で俺が一番にやる。

Y：ああ、兄さんっていわゆる「任天堂信者」ってヤツだったね。でもそんなのズルいよ！僕が先にやる！

X：なんだその言い方は！任天堂を好きでなにが悪い!?

Y：好きなのはいいけど兄さんは「任天堂だから」ってだけでソフトを買ってる。『ピクミン』だって宮本さんのゲーム、ってだけで買ったじゃないか。それでクリアしたのは僕だった。

X：任天堂は長年ゲームを創ってきたんだ。買う理由としてちゃんと成り立つだろう。『ピクミン』はまァ、ああいうゲームは俺苦手だからな。でも『ゼルダ』は違う。俺のほうがお前より上手い。ていうか、お前も『ピクミン』欲しがってただろう。お前はどうなんだ？

Y：僕はクリエイターや会社で決めたりしないよ。画面写真を見て、ゲームの内容を知ったときにビビビ！っときたんだ。言葉じゃ言い表せない、抽象的な直感だよ。たとえ別の会社でも僕は買ってたさ。

X：なにがビビビだ。『ピクミン』みたいな新作はそうでも『ポケモンはどうだ？『ルビー』を買ったのは『金』、『金』を買ったのは『緑』がおもしろかったからだろう。「前作がおもしろかったから」っていう理由が「任天堂だから」とほぼ同じじゃないか。そのシリーズはおもしろいって信じてるんだ。お前も俺と同類なんだよ。

Y：そんな事ない！僕のは前作をやったという経験の上に成り立ってるんだ！

X：こっちも任天堂のゲームをやったという経験の上に成り立ってるんだ。…おっと、塾に遅れる！いってきまーす。

みなさんはどう思いますか？　私はゲームを買う理由は人それぞれでよいと思います。しかし「任天堂だから」という理由だけで買ったけど、プレイしてみるとおもしろくなかったのでソッコー売るというのは何だか許せません。じっくり遊ばないとおもしろさが分からないゲームだってあるし、なによりそれを買うと決めたのは自分なのですから。ゲームソフトは決して安い買い物ではありません。だからこそ、自分は本当にそのゲームをプレイしたいのかを考え、たとえ買ったソフトがおもしろくなくても、それなりの責任は持つべきだと思います。

GC ゼルダの伝説 風のタクト
ネコ目体験前と体験後

【和歌山県／瀬川さん】

私のいとこはゲーム好きです。その人がある日、『時のオカリナ』をやっていました。私はそのゲームをそこで初めて見たのですが、いとこの家へ遊びに行くと必ず同じゲームを遊んでいるので、だんだん気になってきました。

ある日に見せてもらったシーンは、ちょうどエンディングでした。私はストーリーも知らないし、ゲームのほんの一部しか見ていないのに、思わず泣いてしまったのです。その瞬間、『時のオカリナ』を買おうと決心しました。

それから私はリンクの虜。かっこいい…。GCでも『ゼルダ』が発売されると聞いて喜んだのですが、『オカリナ』よりも格好良くなったリンクに会えるのかと思いきや、あのネコみたいな目をしたリンク。正直な話、こんな『ゼルダ』はいらないと思いました。

でも、予約をすると『オカリナGC』がもらえるというので、それを目的に買うことにしました。ちょっと早いけど、クリスマスプレゼントです。発売日に『タクト』を受け取った私ですが、あまり気分が乗りません。でもせっかくだからとプレイすることにしました。

…1時間後、私は本当に本当に心から「買ってよかった！」と思っていました。グラフィックはアニメ調でも、中身はやっぱり『ゼルダ』でした。嫌がっていた絵でしたが、それが『ゼルダ』らしさをさらに引き立てているのです。私は『風のタクト』でリンクがもっと好きになりました。『オカリナ』の時のように格好良くて、とてもかわいい。本当に彼と出会えてよかったと思います。

ちょっと気になるインプレッション

—「気になる」と「一言インプレ」を試験的に合体させてみました。同じような内容のネタが投稿多かったので雰囲気は変わらないと思うんだけど。どう?

●『風のタクト』のオープニングで、どうしても『マリオサンシャイン！』と叫んでしまいます。ごめんなさい。

【神奈川県／みみままさん】

●チンクルさんチンクルさん。あなたは本当にスゴイですね。あなたの仕事はとてもすばらしいです。私には、できない。

【京都府／しい秋声さん】

●『タクト』の海にいるサルベージ隊、あの人ですよね！　昔大ダコを避けつつ財宝を頂戴した白黒戦士！（笑）

【大阪府／ケエルさん】

●マグマ団と仲良くできるかと思って始めた『ポケモンルビー』。敵じゃん！逆だよ！

【佐賀県／森乃いたちさん】

●NEW GANONというせき止め薬を飲みました。マズっ！

【京都府／向日葵さん】

●『ポケモン ルビサファ』の遺跡前で、イマジンのエナジー(by黄金の太陽）を使おうとしたのは私だけではないはず…。

【静岡県／あわよしさん】

●『風のタクト』クリア！　今回はダンジョンの少なさにビックリしました…。その分チマチマしたものが多いでしたが、それでも面白かったですよ。

【新潟県／黒崎秀さん】

●リンクが初めて登場する時は必ず眠っているモノらしい。

【静岡県／江神英二さん】

●ニンドリャー集会@『PSO』を知らなかった友人は、「ニンドリャー」を連呼する集団に驚いて逃げたそうです…。

【東京都／Rowさん】

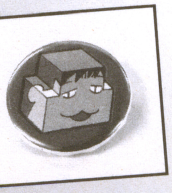
シリーズダジャレドリーム

すすめ！　てんびん家屋（天任家族）

【福岡県／保坂真美親衛隊さん】

わははは、どんな家なのよそれ。人が歩くだけでグラグラしそうな…。

…というわけで、今後も熱いご意見をバリバリ募集いたします。右のようなテーマで送るもよし、好きなゲームを語るもよしです。で、今後長文の投稿が採用された人にはニンドリ学園特製バッジをプレゼントしたいと思っています。よろしくね！



←あくまで試作品です！絵柄はこんな変なのじゃないので安心してね

現在募集中のテーマ

●任天堂に弱点はあるのか？

●ゲームのリメイク、これはカンベンして!(具体的だと嬉しい)

●GCをもっと盛り上げたい！　そのために必要なものは？

●GBプレーヤーに付いていてほしい機能って？　etc…

お便りのあて先は　リクエストやご意見はハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　古tion」係 まで

お宝ゲーム 古tion（イニシエーション）

隠しコマンドで遊べるエクストラモードを含めると、ななんと200面ものボリュームがあるんですよコレ

これは、ひどく昔に発売された古(イニシエ)のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式(イニシエーション)のコーナーです。

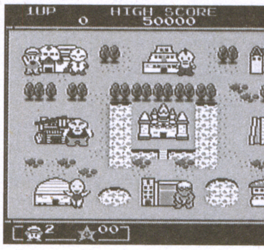
儀式 9 クインティ

機種………ファミリーコンピュータ
発売元……ナムコ
ジャンル…アクション
発売日……1989年6月27日
価格………4900円
プレイ人数……1～2人

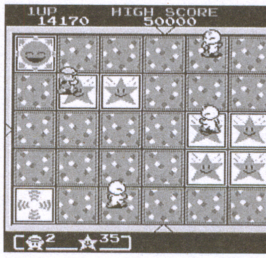
ゲームフリークが制作した初のソフト。1画面にアイディアが満載の傑作ACT!

かわいいキャラ&多彩なマップにアイディア満載!

今や『ポケモン』でその名をとどろかせているゲームフリークが、初めて手がけたゲームとして有名です。アーケードゲームの同人誌からスタートした彼らですから、この『クインティ』も、古き良きゲーセンのゲームを思わせる、面クリア型のパズルアクションになっています。システムもかなり秀逸。7×5に別れたパネルはめくり上げることができて、敵が乗っているときにめくると、その勢いで敵を飛ばせるんですね。敵を壁にぶつけて全滅させれば1面クリア。単純ですね。でもでも、パネルは何枚かの層になっていて(トランプの山札のような感じ)いろんなアイテムが隠されているんです。これに多彩な敵が加わって、シンプルながら奥の深いゲームになっているんですよ。



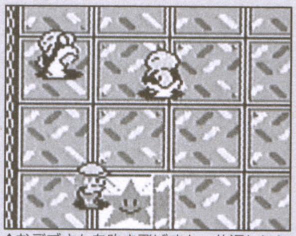
↑ステージ選択画面。各10面+ボス面で構成されている。全100面もあってボリューム満点だ



↑パネルをめくる感触は、すんごく気持ちいいっす

『ポケモン』に通じる?個性的なキャラ群

『クインティ』を彩るのが、なんといってもキャラクターたちの存在。ステージごとに違うキャラが相手になるんだけど、その動きがホント様々。ジャンプしたり、バレエ踊ったり、分裂したり、泳いだり…。キャラクターデザインをした杉森さんは、当時雑誌でまんがを連載していたりもして、しっかりと世界観のある作品なんです。

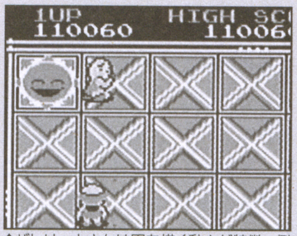


↑おデブさんを吹き飛ばすと、仕返しにシコをふんでパネルをめくり返してきます

↑プレイヤーがやられた時のアクション。べたーんっ、って感じがカワイーんです

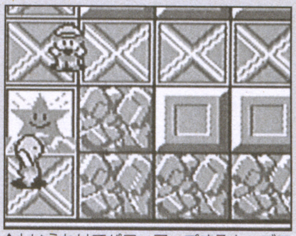
敵キャラさんたち

←みんなカワイーでしょ? ステージ中盤からはどの人たちもパワーアップして手強くなるんですよコレが



↑バレリーナさんは円を描く動きが特徴。倒したときの「いや～ん」なポーズがラブリー

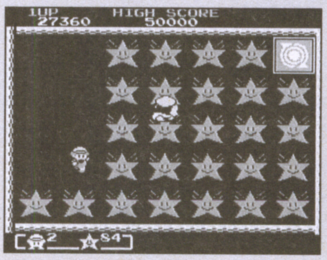
↑パネルにお絵かきをする女の子。パネルがめくれなくなったり、絵が動いたりします



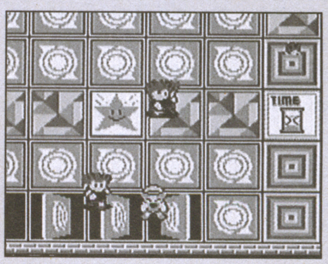
↑というわけでパワーアップすると、ブロックも壊しちゃうんです。恐い～

隠し要素&いろんなテクニックで点稼ぎが熱い!

パネルをめくる、これだけのアクションにもかかわらず、『クインティ』には様々なテクニックや隠し要素があります。その要因がパネル。攻撃に使えたり、敵が増えたり、点稼ぎになったりするものがあって、上達してくると面ごとにパターンを作って攻略できるんです。また、隠しステージへ行けるパネルもあって…。



↑隠しパネルに乗ると、スター(得点&100個で1UP)の部屋へ! 先の面へのワープもアリ



↑グルグル回るパネルを2枚使って、自分をはじき飛ばし続ければほぼ無敵の状態に

お便りのあて先は　このコーナーで取り上げてほしいソフトや、昔のゲームに関する質問はこちらに送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 古tion」係 まで

ゲームソフトファンクラブ

-my ghost likes to travel so far in the unknown-

『風のタクト』をプレイした人の投稿が沢山寄せられたため、今回は急遽増量しました！　最初は1ページ丸ごとゼルダ部でっす。

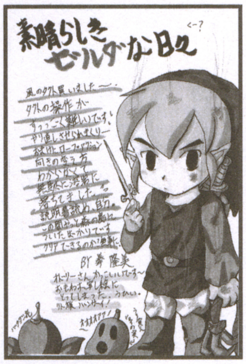
●この前、兄2人に「にいちゃんって呼んでいい？」と聞くと、「兄じゃと呼べ」と言われました。だから「兄じゃ～」と呼んだら今度は「尊敬するお兄さまと呼べ」と言ってきました。何様だと思いました。（青森県／まくらさん） うーむ、ひとりっ子なかややん的には、もったいない話だなあと。呼ばれたくても呼ぶ妹がいないもんなぁ…。でも考えてみると、実際「兄ちゃん」よ呼ばれるのは恥ずかしいかもしれない。

ゼルダの伝説部

どんなキャラでも、すんごく活き活きとしているのが『風のタクト』最大のポイントと言えましょう。個人的オススメはモリブリン（なるべくいっぱい）と戦ってる時。自滅したり踊ったり驚いたり、おもろい生態が見られてたまりません。

（山梨県／ふぇいくさん）マコレ、ぬいぐるみが欲しいよねぇ。歩くとカラコロ鳴るとばっちりなんだけど

（愛媛県／蘇芳千鳥さん）おばあちゃんには再会できた？　病気はおばあちゃんの前でアレを使おうね



（北海道／拳隆美さん）ロープを登るリンク、かわいいっすよ（カメラを正面にして見てみよう）。顔と腰つきが

（岐阜県／かよこさん）ゲームの「あれもしたいこれもしたい！」って感覚はスンゴいものがありますホント

（新潟県／彩森潤さん）はーい「ことしもよろしく」。ガノンちゃん、今回は恰幅（かっぷく）がよろしいです

（徳島県／刻城あしゅさん）話が進んでから竜の島に戻ると聞こえるハープの音がまたいいんですよ

（東京都／Bossさん）クールでカッコイイですねお父さん。あ、ポストマンだけは鼻の形が違うな（笑）

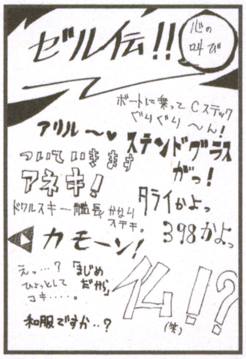
（長野県／トビシロせーまさん）わははは。ゲームオーバーの画面ってカプコンの『Vジョー』みたくない？

（神奈川県／霧島瑞樹さん）コログの中にコキリ族を探した事はヒミツです（笑）

（岐阜県／奏都さん）敵が近づくと聞こえる音楽も恐～くていい感じでしょ

（広島県／カミダノミンさん）実は彼女の出番って少ないよね。でも重要！

（千葉県／犬飼鈴助さん）ウチもあの娘の写真は保存用に1枚埋まってます



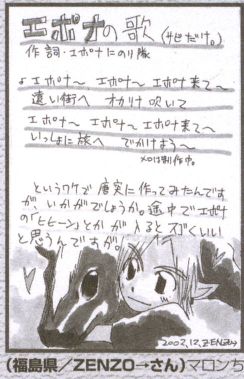
（熊本県／まささん）非ネタバレの感想集だそうです。うむ。名場面ばっかり

（福岡県／東雲龍さん）「ポクポクポク、ボイ～ン」って音が最高ですな

特別枠　時のオカリナ部

年末早々に『タクト』をクリアしたので、お正月はずっと『オカリナ裏』三昧でした。実は仕事ヌキで遊ぶの初めてだったんだけど…。面白いね～（今さらなにを…）。

（大阪府／楓馨葵侑さん）メッセージが変わらないの分かってるのに、オカリナでサリア呼んだりするよね



（福島県／ZENZO→さん）マロンちゃんの声を聞きながら唄ってみよう！

（愛知県／忍足がぜるさん）彼のイベントはクリア時の充実感が最高だよね

●『風のタクト』のサルバトーレさん、最高だあ！ 沈没ゲームをクリアしたときの子供達（笑）で爆笑。めがね島は夜に行くことをオススメしまっす。（奈良県／モロボシ弾さん）彼の声やってる人、いったい誰なんでしょうねー。編集部でも一時期「ぼちゅーん」「どかーん」という言葉が流行してましたよ。中植せんせが作った絵（今号の飯田さんインタビュー参照）に顔入れて（笑）。

ポケットモンスター部

今号でサオヘン&トランセルがインタビューに行ってますよねー。きっと必見な内容なんでしょう（まだ読ませてもらってないのよ）。特に今年の新作動向なんて気になる気になる…。

（神奈川県／秋雨畑雷雨さん）ラルトスを擬人化すると、確かに羽織ハカマって服装が似合うね

（大阪府／コルディケプスさん）ニックネームって考えるだけで半日過ぎたりしませんか。私はします（笑）

（京都府／白鷺みかんさん）こりゃまたナイスバデーなアスナさんで。彼女も髪のセットに時間かかりそう…

（東京都／向水輝沙さん）マグマ団にもやはり上司、つーか幹部がいるんですね。じゃ、アクア団も…？

（愛知県／Ms.ホワイトデイさん）今年の干支ですから、メリープを描いた年賀状も多かったですよ

（広島県／サングラスさん）カミナリの光のせいか、えらく迫力のあるルンパッパですねー。いいですいいです

（神奈川県／山ユリさん）うんうん、電気系だからか、姿がヤツに激似ですよね（笑）。ほっぺの電気袋とか

（兵庫県／都論ぼーんさん）わはははは。性格も「デブ症」になってたりして。手持ちが5匹になったりして

で、新ポケモンはどう？

というわけで、『ルビー・サファイア』に登場するポケモンもほぼすべてが公開されましたよね。そこで、人気投票とかやろうと思います。好きな新ポケモン（今回初めて登場したものに限ります）の中で好きなポケモンを書いて投票してください。募集期間は…。まあ長い感じ（特には決めません。2、3か月くらい）。まだゲームをやり込んでない人も、ゆっくりプレイしてポケモン探索してくださいね。

ファイアーエムブレム部

『ピクミン』『どうぶつの森』『カービィ』のGC新作は発表されたのに、なぜか『FE』は音沙汰なし…。ちょっと不安ですけども、インテリジェントシステムズは『パズルコレクション』でGCソフトの開発も経験したことだし、きっと次回作は『FE』でしょ！ねっ。それと、人気投票は次号で発表予定です。

（北海道／みったんさん&シロさん）姉妹で合作です。好みがだいぶ違うのね

（千葉県／氷崎沙栄さん）ようこそニンドリへ。これからもよろしくね

（秋田県／鳴神さん）勉強できそうな顔かもマルス。生徒会長とかしてそう

（東京都／とらかぶりさん）ダイタン発言…。気になるのでやってみます

（長野県／トビシロせーまさん）…実は年末年始、一度もGBAの電源を入れなかったような…。ああイカン…

（滋賀県／風世りょうさん）チビッコキャラ（笑）＋1を揃えたそうですよ

（東京都／深谷珊瑚さん）人気投票は次号の〆切まで受け付けてますよー

（静岡県／まんぼうさん）ホントみんな、ビックリ育成してますね（笑）

（北海道／キトウカナエさん）そりゃ偉いですから、剣も高いでしょう（？）

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

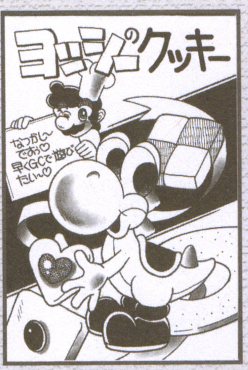
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

マリオファミリー部

当分出ないと思ってたマリオなゲームですが、しっかり『パズルコレクション』にはマリオ出まくりでした失礼しました。GC版はキャラの仕草がかなりなめらかになってるみたいですよ。

（東京都／足軽さん）

（山梨県／Q丸さん）『マリオ64』もゼルダみたいにGCで遊べないかな…



（埼玉県／茉莉花さん）落ちものじゃないシステムが秀逸でしたね～

（東京都／松任谷ヒカルさん）正月かと思ったらもうバレンタインなのね

（岩手県／くりきんとんさん）正月は日本中でこんな光景が見られたのかも

（愛媛県／ソラさん）どうなんでしょ？ 決まってない方に40ペセタ

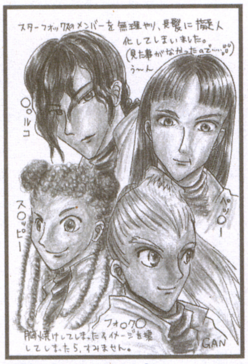
（青森県／松本ハルキさん）ルイージ部の設立にご協力を！とのことです

スターフォックス部

ありゃ、発売日未定になっちゃいましたねSTG版。それじゃ、勝手にココで予想しちゃいましょっか（笑）。

（新潟県／本しめじさん）100％クリアはけっこう難しいみたいですね

（東京都／こりんさん）しっぽの絵馬がいい感じ。でも座るときジャマ？



（愛知県／GANさん）フォックスチーム長髪バージョンだそうです

（埼玉県／MAY。さん）でこちらは普通に擬人さん。ロブが…。帽子？

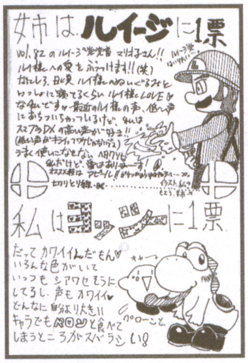
●Vol.83のファンクラブ欄外を見るまで、「アリル」の語源はずっと「硫化アリル」（玉ねぎを切ったときに目を痛くする成分）かと思っていました…。（茨城県／ユーロスター・ハイラルさん）

ねっていうか、なにそれ？（笑） ひょっとしたらそっちのほうが正しいかもしれませんよ。実際は語源もなにもなくて、音の響きがいいからこの名前にした、のかもしれないしね。

スマブラ部DX

最近、プログレッシブテレビでGCを遊べるようになりました。で、真っ先に立ち上げたのが『スマブラDX』。キャラの表情なんかが数段細かく見えるので、フィギュアを眺めているだけでお腹いっぱい。やはり任天堂オールスターだわうん。

（長崎県／蒼月まいさん）寒い冬の日、バウンティハンター2人の休日、といった感じでしょーか



（東京都／緑と炎の妹さん）こちらの人気投票も次号で発表予定です。まだ投票は受け付けてますよ

（大阪府／桃姫ユリさん）今でもN64のコントローラは手にしっくりくる。たまに遊ぶと新鮮かもよっ！

（兵庫県／珠羅さん）2年連続で年越し『スマブラDX』をやった人とか、いるんでしょうね～

（静岡県／ひざしさん）プリンがヨッシーに！ ていうか眠らせてタマゴって、最強なんですけど…

（宮城県／ラナ犬さん）ノコノコウサギは、なんか時計持って穴に落ちそうな気が。カービィは大変なことに（笑）

（埼玉県／あずま庵さん）もし『スマブラ3』があるなら、墨塗りモードとかあると面白いかもね

（愛知県／桐須野スウさん）スピード系キャラは操作が難しくないですか？ どうも自殺が多いです自分…

MOTHER部

突然『カービィのエアライド』復活の報を聞き、こっちはまだかとヤキモキしてます今。

（千葉県／五月雨紅葉さん）『～2』は特にストーリーのノリやテンポ、そしてメッセージが独特なんですよね

（京都府／ぼたんさん）名前をたくさん付けられる、というのが『MOTHER』のいい所のひとつですよね

（秋田県／鳴神さん）おうよ！　このコーナーも発表まで続けまっせ。いや発表されてからが本番ですね

（兵庫県／中川くりるさん）ハゲの宿命ってなに（笑）。でも現在進行形で楽しんでるっていいな。楽しいでしょ

黄金の太陽部

『失われし時代』、船をゲットしたとたん急に難しくなりませんか？　なんか、どこへ行っても途中で行き止まりになっちゃって…。きっとエナジーが足りないんだろうけど…。というわけでただ今日本で挫折中。

（群馬県／桜星きらりさん）82号からスタートしたリレーまんがの続きです。ジャスミンを探すロビンの運命はあなたの手に（笑）

（千葉県／椎名紅蓮さん）あの世界は地球にある地名がベースなので、ほぼ全部の対応表が作れると思いますよ

（東京都／ディルさん）ま、まあ人の趣味なので…。他のキャラの動向も気になったりならなかったり…（笑）

（？？？／GLASSさん）地名と同じく、料理も各国に対応。調べてみる？

（京都府／石英るうじゅさん）今年は空から羊が落ちてくるかな（笑）

星のカービィ部

GC版は『エアライド』だった！　ガガーン!!　というか、まさか復活するとは思っていなかったんで嬉しい驚きですよねー。

（静岡県／イチボシさん）『遊々記』のヒロインと同じキャラなの？　うーん検証してみる必要がある…かな？

（福岡県／Ayaさん）ジャンプするとき、自分で「とぉ！」とか声を当てている人、5万はいると見た（笑）

（静岡県／うにぽんさん）寝ちゃうだ、と分かっていてもついつい寝顔が見たくてコピーしちゃいませんか？

（東京都／るるんぷさん）メタナイトでGO、面白いのかー。うらやましい…（途中で頓挫中だったり…）

⬇カービィの新コピー大予想！⬇

（長野県／トビシロせーまさん）ここここら、なんてことを（笑）。ってこのコピー、一体なにを吸い込むんだか

（東京都／倉田有理子さん）GC版、『エアライド』なのでコピー能力を使うのかさえ微妙かもしれません

（東京都／時姫聖さん）どわはははは。ってこれコピーなのか（笑）。まあ、面白いから良しとしましょう

新コピー募集中ですよ

というわけで、みんなでカービィの新しいコピー能力を考えちゃいませんか？　本当に欲しいなぁ、というものから鏡もちみたいな一発芸まで（笑）、なんでも送っちゃってみてください。ひょっとしたら新作で本当に実現してたりして…（だと嬉しいな）。

●**シークは男の子！　ゼルさん（ゼルダ姫）とは別人格！　というか、攻略本とかだとシークを女だって決めつけてるよーな感じがあって…。どうみても男じゃん、ぐおー!!　男だろう!?　男だと言ってくりー!!（長野県／もものさん）**　ていうか、あの格好の時は性別、ないんじゃないでしょーか。見た目が男なのは、敵と戦わなくてはならないので、腕っぷしの強い男の子な体型じゃないと勤まらないからと想像します。

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

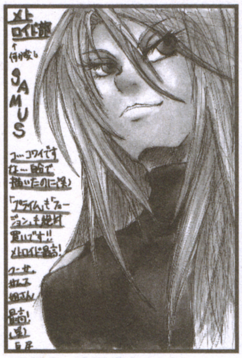
いろいろ質問をもらってるので、投稿するときの方法とかをまとめて解説しますね。まず、投稿サイズは基本的にハガキサイズ（縦15センチ×横10センチ）。比率が同じなら多少違くてもOKです。ハガキじゃない紙でも、サイズ通りに切ればOK。複数のイラストを投稿するときは、封筒にまとめて入れると切手代も安くなるでしょう。ただし、必ず裏面に都道府県とペンネームを書くこと！ これがないと採用したくてもできない場合がありますよ。

New Commer!!

——メトロイド部とPSO部、毎回一定数の投稿を集めています。メトロイドはゲームが発売された後で大きくやりたいですね。PSOもVer.1.1への切り替えが順調みたいですよ。今が新参するチャンスかも。

メトロイド部 Prime

サムスを『スマブラ』でしか知らないあなた、『メトロイド』はとってもストイックなゲームです。その独特な魅力に、ぜひ触れてみてください。



（京都府／鳥居鷹介さん）かっこいー！『プライム』ではバイザーごしに見えるサムスの目が印象的ですよー

（大阪府／桃姫ユリさん）そうそう、マガジンZって雑誌でまんが連載してるんですよ。ファンは必見です

（千葉県／犬飼鈴助さん）どわはははははは。なんかベンジャミン伊藤みたいな名前にフュージョンしちゃったのか！

ファンタシースターオンライン部

オンラインのチームを持ってる人、ここで勧誘しない？ 初心者歓迎な教え上手さん募集です。

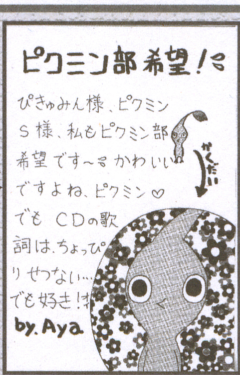
（京都府／そなたさん）オフラインでいろいろ揃えたんですね。オフでも友達を呼べば楽しいですよ～

（愛知県／ヒノ嵐さん）レアアイテムを入手するコツは、人と交換すること（笑）。あと、やっぱ根気です

ピクミン部

こちらもついに続編は正式発表されましたね。今年の台風の目になってほしいです。あ、CMソングの歌詞予想とかしない？（笑）

（神奈川県／雫さん）続編ということで、お話が続いているとしたら、オリマーはまた遭難するのかな？



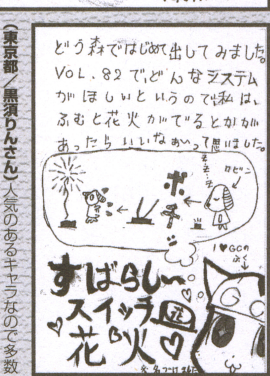
（福岡県／Ayaさん）ピクミンの絵本、読みたいなぁ。喋らないから絵だけでOKな絵本がピッタリでしょ

どうぶつの森部

わーいわーいっ。新作正式発表～！ どんなゲームになるか不明な点もあるけど、そのへんはここで妄想を爆発させちゃいましょ。

（山梨県／ふぇいくさん）「今日はいるかな？」って探すのは楽しいよね

（東京都／ペンタッチさん）バンタム似のネコを飼ってたって、うらやましい！

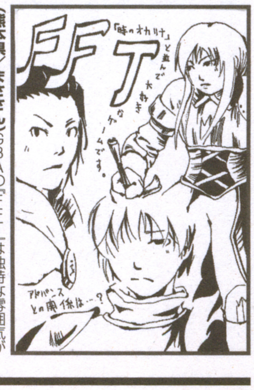


（茨城県／紅モカさん）落とし穴に続くビックリ仕掛けですねー。1年中花火も見られて、これはグーですよ

（東京都／黒須りんさん）人気のあるキャラなので多数寄せられてますが、人それぞれでいーんですよ、ええ

（大阪府／城好きさん）20回もリセット押しましたか！もう自分の家の下はリセットさんの穴でいっぱいかも（笑）

（長野県／たんぽぽさん）オパールさん、気がちょっと強くてオシャレな今どきの女の子、って感じでしょーか



（熊本県／まささん）GBAの『FFT』は独特な雰囲気がありますよね。…でもこのジャンル苦手なのだ（泣）

（長崎県／るるうさん）ここの法廷、未成年が多いよね（笑）。てなわけで、『3』の予想とか送ってください

（神奈川県／メリーランドさん）『聖剣1』を遊んだ人って少ないのかな？ ということは『新約』はバッチリなのかもね

5ページに増量してお送りした今回のファンクラブ、いかがでしたか？ 次号は発売日が1か月先なので、まだまだ投稿募集中です。キャラ人気投票の〆切は2月4日になるので、まだ送ってない人はお早めに！

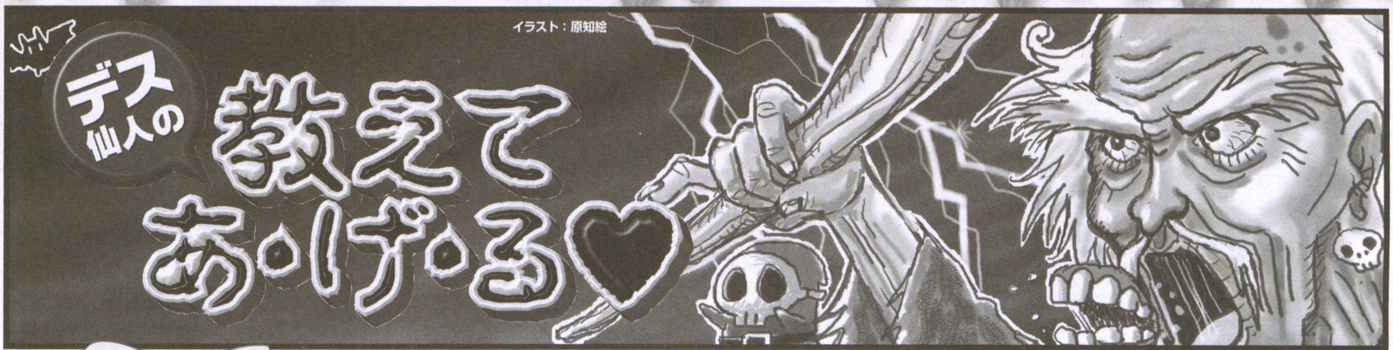
〆切り情報

Vol.85（2/21発売）
→2月4日必着

Vol.86（3/6発売）
→2月17日必着

（茨城県／みかん箱さん）GCでその首ふりっぷりを再確認した今日この頃

イラスト：原知絵



第35講 今週のビックリドッキリ仙人、発進！の巻

ポチっとな。というわけで、今回の見出しは千葉県・緑山田くんの作品です。作品か？ 元ネタ知らん読者も多いのかのう。わしは初代タイムボカンから見てました。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって弟子もいるし。

Q 将来ゲームプログラマーを目指していますが、「C言語」という言葉がよくわかりません。

（愛知県／まりも）

Q C言語をマスターすればゲームが作れますか？

（長野県／ウラ時オカ）

プログラムとはなんぞや、というところから。学校の運動会にも「プログラム」があるじゃろ。何時から徒競走で何時から綱引き、みたいな。あれと似たようなもので、コンピュータにさせたいことを1から10まで命令文で記述したものがプログラムじゃ。そのプログラムを記述するための言葉が「プログラム言語」で、いくつかの種類がある。「C言語」も、そんなプログラム言語の一種なのじゃよ。ゲームのプログラムには、だいたい「C言語」か「アセンブラ」という言語が使われておる。C言語は命令文を組み合わせることで柔軟な処理を行ないやすい、アセンブラは高速に動作する、といった特徴がある。ただ、アセンブラは使える命令文が少ないというデメリットもあり、ゲームの制作現場では、C言語が主流になってきているようじゃ。「C言語をマスターするとゲームが作れる」というのは、そういう意味では正解じゃ。

ま、どんな言語であれ、プログラム言語というのは人間が話す言葉とはかなり遠いものじゃ。自在にプログラミングできるようになるまでは、学校で習ってる英語の単語や文法のように、色んな命令や決まりを覚えなくちゃならんぞ。また、実際に言語をマスターしたとしても、ゲームが作れるかどうかは別問題じゃ。形にしたいアイデアがないと、どうしようもないわけじゃよ。

なんつって脅し気味じゃが、一番大事なのは「ゲームを作りたい！」という熱意じゃろう。好きこそ物の上手なれ、ってヤツじゃ。それに、職業としてプログラマーをやるのであれば、アイデアを出すのはゲームデザイナーの仕事じゃからな。そのアイデアを上手に形にできるかどうかが、プログラマーの腕の見せ所ってわけじゃ。「C言語をマスターすれば、ゲーム制作の一端を担える」、といったところじゃろうかね。

Q なぜディスクに傷をつけるとダメなのでしょうか？

（千葉県／かきくけ昆布）

64DDのような磁気ディスクの場合、データはディスク表面の磁性体に記録されておる。傷はすなわち磁性体の破壊。傷でデータそのものが破壊されてしまうのじゃ。これはもう、どう考えてもダメじゃな。

光ディスクの場合、データは表面ではなく、透明なプラスチック（の一種であるポリカーボネイト）に挟まれた記録層（薄いアルミの皮膜）に記録されておる。プラスチックに傷がついたとしても、記録層が無傷ならデータは無事ということになるな。ここで光ディスクのデータ読み出しの仕組みを。レーザーを使っておるのは知ってると思うが、レンズでレーザーを収束させて記録層に焦点をあわせ、その反射光を信号として読み取っておるのじゃ。ディスクのプラスチックに傷がつくと、レーザー光が乱反射してしまうため、正しくデータを読み取れなくなってしまうと、こういうわけでございますじゃ。ちなみに、傷ついて読めなくなったディスクは、磨くと復活することもある。諦める前に、市販のディスク研磨キットを使ってみてもええかも。

デス仙人の 結婚は人生の墓場（仮）

●あなただれ？

（岡山県／入江友也）

正体か？ 実は小倉優子です。

●入れ歯ですか？

（静岡県／みのわあやみ）

（千葉県／かきくけ昆布）

偶然同じ質問が。一般人として生活してる時には歯は生えてます。

●友達の好きな娘のニックネームがデス仙人なんですが…。

（徳島県／ういっち）

あ、その娘わしです。入れ歯でカツラのすごい美少女じゃろ？ ていうか何でそんなニックネーム？

●仙人の寿命が3分のびました。どうしますか。 **（愛知県／藤）**

カップメン作って、できた瞬間に死んでこの世に悔いを残します。

●数学が苦手です。どうすれば点数が上がりますか？

（石川県／ルートビット）

わし大の数学嫌いでな、テストも25点とか平気で取ってたぞ。でも公式とか決まり事を覚えとけば楽勝なんじゃないのかなあ。多分。

●最近、母さんがノイローゼ気味です。私に何ができますか？

（埼玉県／ユミナ）

鬱、不安、対人恐怖、妄想など、症状にもよるぞ。しかし、なんであれ、素人判断は禁物じゃろう。専門医のカウンセリングが欠かせないと思います。心の病気は本人が認めたくないケースも多いようじゃが、別に珍しくないし恥ずかしい事でもないぞ。お母さんに理解して貰って、一緒に心療内科などのお医者さんに行ってみてはどうじゃろ。

●TBSの深夜番組でボブ・サップがドクターペッパー飲んでました。

（群馬県／翠緑悠）

あの肉体はDPでできてたか！

はみだしデス仙人

Q ファミコンの II コントローラが壊れて使えません。（兵庫県／黒番長）

A 取り替えるしかないものう。最寄の任天堂サービスセンターに具体的な症状を電話で伝え、部品があるか聞いてみてちょ

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人の教えてあげる」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊
Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを巡るネットワーカー。ネットでニュースを即座に入手する情報収集力で、編集部も時々助かっていたりする。

で、編集部でも『トニーホーク』大ハヤリ中です。『マリオ』のスター集めと同じ感覚なんですよホント。

ポンプより面白い!? スケートボード版『マリオ』

年末年始は、家族や友人たちとワイワイとゲームを遊んですごした人も多かったのではないでしょうか？　かくいう私も、小学生低学年の甥っ子ったちと一緒にゲームを楽しみました。『マリオ』や『ゼルダ』は当然として、仕事柄海外のゲームに触れる機会が多いので、そんな日本未発売のゲームを子供たちと一緒に遊んでみるのも楽しいものです。

●

そんなゲームの中で、まず子供たちか気に入ったのが『タイムスプリッターズ2』でした。本誌82号の「Bowser Club」でも取り上げていたこのゲーム、いわゆるFPS、つまり主観視点のシューティングゲームです。皆さんの中には、N64の『ゴールデンアイ』の対戦でアツクなった経験のある方もいることでしょう。このゲームは、その『ゴールデンアイ』の主要スタッフが、開発に携わっています。そのため、基本的なゲームシステムは一緒なので、『ゴールデンアイ』を遊んだことのある人なら、どんなゲームか想像がつくはずです。残念ながら1人プレイは『ゴールデンアイ』ほど熱中度は高くないものの、対戦プレイでは、やはりあのアツイ思いが蘇ってきます。ハードの性能が上がったとこによって、さまざまな部分がパワーアップいるほか、マップエディタを搭載していて、自分でステージをデザインできるなど、至れり尽くせりの内容です。実はこのゲーム、日本でも他機種版ながら『タイムスプリッター〜時空の侵略者』として発売が予定されています。最近では同種のFPSとして『メダルオブオナー』という第1次世界大戦をテーマとしたゲームがヒットしています。もうすぐ『メトロイドプライム』も発売となることですし、日本でもこのジャンルが盛り上がって欲しいものです。

●

しかしながら、子供たちが『タイムスプリッターズ2』以上にはまっていたゲームがあります。それは『トニーホーク プロスケーター』でした。既にこの欄で何度も触れているので、ご記憶の人もいるかと思います。世界で一番有名な（でも日本ではほとんど無名に近い）プロのスケートボーダー、トニー・ホークをフィーチャーしたスポーツゲームです。4年前に第1作が発売されて以来、毎年各機種で新作が発売され、そのほとんどが100万本以上の売り上げを記録している、お化けのようなゲームです。前作では、PCも含めて実に7機種に移植され、最新作の『4』はGCはもとよりGBA、PS1、PS2それにXbox向けに発売されています。日本では第1作から3作目までが、サクセスからPSとPS2に、そしてGBAでも1本発売されていますが、残念ながら、アメリカのでの人気とは比べようもありません。

⬆大きなフィールドの中を自由に走れる爽快さが『トニーホーク4』にはある。操作に慣れれば、屋根の上などにも乗れるのだ

そんなゲームを一緒に遊びながら、何がそれほどまでに子供たちを引きつけているのだろうと考えました。もちろん彼らはスケボーをやったことがないごく普通の日本の小学生です。そこでふと思ったのが「これって、マリオなんじゃないか?」ということです。マリオが3Dになったときに、よく「動かすだけで楽しい」と言われました。もともとのマリオの持つゲーム性に加え、3Dのフィールドを自由に飛びはね、走り回ることの楽しさに、年齢を問わず多くの人々が夢中になりました。そんな「触って楽しい」というシンプル、かつ根源的なゲームとしての喜びそんなものを感じさせてくれるのが、この『トニーホーク』だと思います。だからこそ、あれだけ子供たちを夢中にさせ、そして海外であれほどの支持を受けているのでしょう。そういう意味では、これはスポーツゲームというよりは、アクションゲームと位置づけるべきでしょう。

●

マリオがファンタジーの世界を舞台に、さまざまなアクションを駆使してスターやシャインをゲットするなら、こちらはリアルな箱庭の中で、スケボーを駆使してさまざまなアクションを決めてポイントを稼いでいく、そんなゲームです。確かに一般のアクションゲームに比べ、敷居は高いかもしれません。最初のうちは転んでばかりで、まともにトリックも決められないでしょう（おまけに、キャラが転ぶととても痛そうです…）。ですが、遊び込むうちに、徐々に上達していく自分を感じることが出来るはずです。『トニーホーク』は、スケボーを使って飛びはね走り回る、極めて良質なアクションゲームです。スケボーに興味のない人も、十分楽しめるはずです。ですので、皆さんも機会があったら、ぜひ触れてみてください。こんな面白いゲームをアメリカ人だけにやらせておくのはもったいないですよ！　ひいては、ぜひともGC版の日本発売をお願いいたします。ではまた次回！

Yutaka's News

ある日、突然前歯が激しく痛みだしました。それでも歯医者は嫌だから、と放っておくと、痛みこそ引いたものの、歯がグラグラし始め、しまいにものが噛めないほどに緩んでしまいました。慌てて歯医者にいくと、なんとその前歯は歯茎の中で折れていると診断されてビックリ。結局差し歯にする羽目になりました。歯は大事にしなくちゃ駄目ですね。でもいくつになっても歯医者は嫌なものです…。

登場人物

ダッシュくん やっとかあさんから『タクト』が回ってきそうな予感。密かにカワイイ妹が欲しいと思っている。

かあさん 『タクト』は当然クリア！ サオヘンより早かったかは不明。現在6拍子の指揮を練習中らしい。

サオヘン ようやく『風のタクト』を落ち着いて考察し始めたナゾの編集長。月2回京都に詣でるのが趣味。

ナゾの動物 今回はごほうびで「もじぴったん」ゲット！ ますます餌付けが進んでいます。

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね　〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

最初はあんなにイヤがってたのに、最後にはノリノリになったサオヘンです。このままチンクルで通しましょうよ(笑)。

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
1月23日	バイオハザード2	カプコン	4800円	001
1月23日	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	4800円	002
1月30日	ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	6800円	003
● 2月7日	ジェネレーション オブ カオス イクシード~闇の皇女ロゼ~	アイディアファクトリー	5800円	004
2月7日	●NINTENDO パズルコレクション	任天堂	5800円	005
2月14日	ロード・オブ・ザ・リング~二つの塔~	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	006
2月20日	エヴォリューション スノーボーディング	コナミ	6800円	007
★ 2月27日	スーパーパズルボブル オールスターズ	タイトー	6800円	008
2月28日	メトロイドプライム	任天堂	6800円	009
今冬	スパイダーマン	カプコン	6800円	010
3月6日	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	011
3月6日	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	価格未定	012
3月6日	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	6800円	013
3月20日	スター・ウォーズ クローン戦争	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	014
3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）	コナミ	6800円	015
3月27日	P.N.03	カプコン	6800円	016
● 3月27日	ソウルキャリバーII	ナムコ	● 6800円	017
3月未定	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	018
● 3月未定	ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	タイトー	6800円	019
3月未定	お遍路さん~発心の道場（阿波国）編~	ピンチェンジ	価格未定	020
4月未定	GIFTPIA	任天堂	価格未定	021
5月未定	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	022
今春	ビューティフル ジョー	カプコン	価格未定	023
今春	●NARUTO-ナルト-格闘（仮称）	トミー	6800円	024
今春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	025
今春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	026
今春	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	6800円	027
今春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	028
今春	RUNE II	フロム・ソフトウェア	6800円	029
7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	030
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	031
● 今夏	●ソニックアドベンチャーDX	セガ	価格未定	032
今夏	カービィのエアライド	任天堂	価格未定	033
今夏	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	034
今夏	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	035
12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	036
来冬	キラー7	カプコン	価格未定	037
来冬	1080° シルバーストーム	任天堂	価格未定	038
来冬	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	039
● 2003年未定	バイオハザードーコード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	040
2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球~水島野球オールスターズVSプロ野球~（仮称）	セガ	価格未定	041
2003年未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	042
● 2003年未定	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	043
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	044
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	045
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	046
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	047
発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	048
発売日未定	どうぶつの森2（仮称）	任天堂	価格未定	049
発売日未定	ピクミン2（仮称）	任天堂	価格未定	050

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
1月23日	犬夜叉~奈落の罠！迷いの森の招待状~	エイベックス	4800円	051
1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	052
1月24日	マリー、エリー&アニスのアトリエ~そよ風からの伝言~	バンプレスト	5800円	053
2月13日	ディズニースポーツ：モトクロス	コナミ	5800円	054
● 2月14日	ロード・オブ・ザ・リング~二つの塔~	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4800円	055
2月14日	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	スクウェア	5800円	056
★ 2月14日	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス（GBASP本体同梱版）	スクウェア	18300円	—
2月14日	メトロイドフュージョン	任天堂	4800円	057
★ 2月20日	テニスの王子様2003 COOLBLUE	コナミ	4800円	058
★ 2月20日	テニスの王子様2003 PASSIONRED	コナミ	4800円	—
2月21日	パズル麻雀「くるくるぽん」+「プロ麻雀兵3GBA」+「女流雀士に挑戦」	カルチャーブレーン	4800円	059
2月21日	ロードランナー	サクセス	4800円	060
2月27日	戦国革命外伝	コナミ	4800円	061
2月27日	ホイッスル！~第37回東京都中学校総合体育サッカー大会~（仮称）	コナミ	4800円	062
2月未定	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	063
● 3月上旬	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	4800円	064
● 3月20日	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	アトラス	●4800円	065
3月20日	激闘伝説ノア~ドリームマネージメント~	ゲームビレッジ	5800円	066
★ 3月20日	ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦！	コナミ	4800円	067
● 3月28日	真・女神転生	アトラス	4800円	068
● 3月28日	●ダンシングソード~閃光~	エム・ティー・オー	4800円	069
3月未定	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	価格未定	070
3月未定	シスター・プリンセス Re Pure	マーベラスエンターテインメント	4800円	071
4月17日	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	072
● 4月18日	ゾイドサーガII	トミー	4800円	073
● 4月未定	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	074
今春	Onimusha Tactics	カプコン	価格未定	075
今春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	076
今春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	077
今春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	078
今春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	4800円	079
今春	●NARUTO-ナルト-アクション（仮称）	トミー	4800円	080
★ 今春	メタルマックス2改（仮称）	ナウプロダクション	4800円	081
★ 今春	メタルマックスリターンズ改（仮称）	ナウプロダクション	4800円	082
今春	テイルズ オブ ザ ワールド~サモナーズ リネージ~	ナムコ	価格未定	083
今春	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	価格未定	084
★ 今春	From TV animation ONE PIECE めざせ！キング オブ ベリー	バンプレスト	価格未定	085
★ 今夏	ボクらの太陽	コナミ	価格未定	086
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア	価格未定	087
★ 今夏	ソニック ピンボール パーティ	セガ	価格未定	088
今夏	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	089
今夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	090
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	091
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	092
● 2003年未定	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	093
発売日未定	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	エニックス	価格未定	094
★ 発売日未定	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK	カプコン	4800円	095
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	096
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	097
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	098
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	099
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	100
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	101
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	102
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	103
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	104
発売日未定	マリオゴルフGBA（仮称）	任天堂	価格未定	105
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	106
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	107
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	108
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	109

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	110
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	111
発売日未定	こぐるぐるぐる~ぐるぐるとなかよし~	スティング	価格未定	112

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
1月31日	ハム太郎カードe（仮称）	任天堂	191円	113
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	114
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	115

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 2/20 プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは2月20日(消印有効)**、当選者は3月20日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 1 、 44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 2月14日に、フロントライトや充電池の内蔵されたGBAの新バージョン「ゲームボーイアドバンスSP」が発売されます(詳しくは8ページの毎月新聞を参照)。ズバリ、あなたは「ゲームボーイアドバンスSP」を買いますか? また、買う(買わない)理由がありましたら、書いてください。
1.普通のGBAを持っているが、すぐにSPに買い換えたい
2.普通のGBAは持っているが、しばらくしたらSPに買い換えたい
3.普通のGBAは持っていないが、SPなら買ってみたい
4.普通のGBAを持っているので、買うつもりはない
5.普通のGBAもSPも、買うつもりはない

12 ナムコから発売される『ソウルキャリバーII』に、任天堂のキャラであるリンクが、ゲストとして登場することが発表されました(詳しくは26ページを参照)。このように、他社のゲームに任天堂キャラを登場させるとしたら、「どの会社のどのゲーム」に、「任天堂のどのキャラ」を登場させたいですか?

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	ちゃお
13	なかよし
14	りぼん
15	コミックボンボン
16	コロコロコミック
17	少年ガンガン
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年マガジン
21	月刊少年エース
22	学年誌(小学1年生〜6年生)
23	オレンジページ
24	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	CG-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	ゲームキューブ用ゲームボーイプレイヤー
11	ゲームキューブ用モデムアダプタ
12	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
13	ニンテンドウ64
14	プレイステーション2
15	プレイステーション/PS One
16	Xbox
17	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
18	Windowsマシン
19	マッキントッシュ
20	その他
21	業務用
22	何も持っていない
23	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	28	ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス
02	読者プレゼント	29	ロード・オブ・ザ・リング〜二つの塔〜
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	30	RPGツクールアドバンス
04	毎月新聞TURBO	31	マリー、エリー&アニスのアトリエ〜そよ風からの伝言〜
05	みすずリンクのNewsDream	32	バイオハザード0
06	飯田和敏、『ゼルダ』を語る	33	エターナルアルカディア レジェンド
07	ゼルダの伝説 風のタクト	34	ニンドリ学園
08	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	35	ゲームの通信簿
09	ソウルキャリバーII	36	お宝ゲーム古tion
10	ポケットモンスター ルビー・サファイア	37	ゲームソフトファンクラブ
11	メトロイドプライム	38	デス仙人の教えてあ・げ・る
12	メトロイドフュージョン	39	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
13	ニンテンドーパズルコレクション	40	すすめ! 天任家族
14	GIFTPIA	41	マッスルアンケート&発売スケジュール
15	ソニックアドベンチャーDX	42	『ポケモン』開発者インタビュー
16	ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	43	任天堂の質問箱
17	スター・ウォーズ クローン戦争	44	どうぶつの森+村じまんフェスタ
18	NARUTO—ナルト—格闘	45	ポケモン堂
19	P.N.03	46	カプコマニア
20	バイオハザード2	47	セガ魂
21	バイオハザード3 LAST ESCAPE	48	それゆけ!! マリオ親衛隊
22	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	49	G.B.A
23	牧場物語ワンダフルライフ	50	ドリテクの殿堂
24	RUNE II	51	先ドリ 新作ソフトフラッシュ!
25	ロックマンエグゼ トランスミッション	52	GC新作ソフトカタログ
26	真・女神転生	53	付録「特製シール」
27	ジェネレーション オブ カオス イクシード〜闇の皇女ロゼ〜		

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.84 マッスルアンケート係 行

キリトリ線

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスルの花園

マッスル・バレンタイン「カービィのチョコを作ろう！」

マッスル（以下マ） 今号はバレンタイン前の最後の号。というわけで、任天堂キャラのバレンタインチョコを作るぞ！

岡ちゃんねる（以下岡） マッスルさん、いくら自分がチョコをもらえないからって、自分で作るのはあまりにも情けな…。

マ やかましい！ ゴチャゴチャぬかすと、バレンタイン当日にアリルのコスプレをして、貴様を「おにいちゃん」と呼ぶぞ!!

岡 新年早々気色悪いこと言わんでください。でも、チョコなんて溶かして型に流し込めば終わりじゃないですか？

マ チッチッチ。そこが素人の浅はかさ。チョコレートは普通に溶かすと脂肪分が分離してしまい、色ツヤも味も悪くなるのだ。おいしい型流しチョコを作るには、「テンパリング」の作業が必要なんじゃよ。

岡 テンパリング？

マ 百聞は一見にしかず。とにかく作ってみよう。用意するのは大小のボール、へら、型、絞り袋、製菓用チョコレート（普通のものとホワイトの2種類）、温度計だ。

岡 なんで温度計が必要なんスか？

マ チョコレートはワシと同じくかなり繊細でな。正確な温度管理が重要なのだ。

岡 なんかウソっぽく聞こえますが…。

マ まず製菓用チョコを細かく刻み、これを湯せんで溶かす。このときお湯の温度は50度くらいに抑え、ゆっくり溶かすこと。チョコが完全に溶け、温度が46度になったら湯せんからはずそう。次にこれを水をはったボウルにあて、静かに混ぜながら26度まで温度を下げる。このときよく練るとツヤが出てくるぞ。で、これを再び湯せんにかけ、チョコレートの温度を32度まで上げたらテンパリング終了だ。こうしておくとチョコレートが分離せず、味も舌ざわりも良くなるんじゃ。ちなみに最後の湯せんで温度が33度以上になったら、26度に冷やすところからやり直さんといかんぞ。

岡 あんたホントにゲーム記者？

マ テンパリングが終わったら、こいつをあらかじめ作っておいた型に流して冷蔵庫で冷やせばOK。固まったら同様にテンパリングしたホワイトチョコを絞り袋に入れて、模様を描いてやろう。これで完成だ！

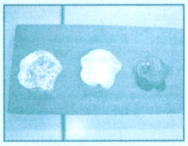
岡 おお、このキャラは…………誰？

マ 失礼な！ カービィだカービィ!!

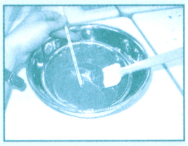
岡 いくらなんでもこれは…。種市さんの書いたカービィイラストより酷いですよ。

マ えーい、お前に見せても埒があかんわ。編集長！ ニンドリ特製のバレンタインチョコです！ 見てくださーい!!

左尾 おお、これは！……………オバQ？

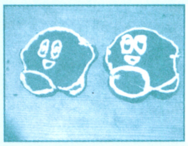


←雑誌や攻略本のコピーを参考に、厚紙とセロテープで型を作る。内側にアルミホイルを敷き詰めて使おう



←湯せんでチョコを溶かし、温度を計りながらテンパリングする。湯気やお湯が入らぬよう、慎重にやろう

←テンパリングしたチョコを型に入れて冷蔵庫で冷やし、ホワイトチョコで目鼻や模様を描いてやろう



←ホワイトチョコが固まったら、型から外して完成！ カービィらしきキャラのチョコができたぞ！

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.84

1 2 3 4

5 その他の場合

6

7

8 9

10

11 （1つに○） 1 2 3 4 5

理由

12

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.81号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
福岡県／田尻恭平

②GBアドバンス本体
宮城県／阿部伸子

③ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
広島県／石井佑樹

④ゲームキューブ用コントローラ
静岡県／近藤俊未

⑤メモリーカード251
千葉県／西本雅子

⑥好きなゲームキューブソフト1本
神奈川県／小口彩香

⑦好きなGBアドバンスソフト1本
静岡県／杉山優樹

⑧『バイオハザード0』レベッカ等身大POP
神奈川県／須長裕貴

⑨GBアドバンスソフト『バス釣りしようぜ！～トーナメントは戦略だ！～』
京都府／池田真澄 和歌山県／増井雄太
長崎県／堀口豊

⑩GBアドバンスソフト『バトルネットワーク ロックマンエグゼ3』
千葉県／橋本侑弥 千葉県／三浦晴菜
東京都／柳沢智亮 神奈川県／前田元
福岡県／末光良平

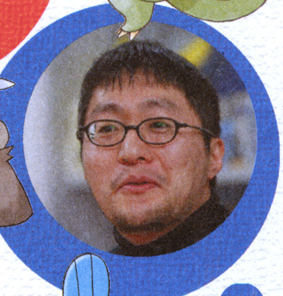
⑪『バイオハザード0』店頭販促用ポスター
神奈川県／小林裕太 静岡県／生川実樹
大阪府／荒木紀子

⑫GBアドバンスソフト『犬っこ倶楽部～福丸の大冒険～』
埼玉県／山崎美貴 大阪府／樋上トモ子
広島県／森脇和朗

⑬マクドナルド限定ポケモントイ「ポケモンダッシュだぜ！」＆「おへんじピカチュウ」
埼玉県／坂本大輔 東京都／千葉詩織
東京都／本間淳

（敬称略）

ポケットモンスター ルビー・サファイア 大ヒット記念 ロングインタビュー



ディレクター
増田 順一さん

●バンギラスなどのぬいぐるみ

アートディレクター
杉森 建さん

●ポケモンセンター限定Tシャツ
※プレゼントページを見てね

●ゲーム関係のトロフィーや盾がいっぱい

●ピカチュウの盾

©2002 Nintendo

ポケモンのかっこよさみたいな、原点に戻ることがテーマのひとつでした。

ポケモンかいはつしゃずかん

ゲームフリーク
取締役 開発部長
増田順一さん

1968年神奈川県生まれ
好きなポケモンはコダック

No.0001
マスダジュンイチ
きかくポケモン
たかさ 1.72m
おもさ 64.0kg

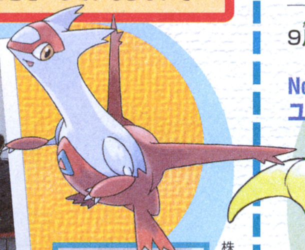
しずかなように みえるが じつはとても がんこで こまかいことに うるさい。 いろいろな きかくを かんがえながら いつも へやを うろうろしている

ゲームフリーク
取締役
アートディレクター
杉森 建さん

1966年福岡県生まれ
好きなポケモンは
フシギバナ

No.0002
スギモリケン
えかきポケモン
たかさ 1.74m
おもさ 64.0kg

くうふくの ときと まんぷくの ときは えを かくきに ならないので そのあいだの わずかなじかんに しごとを しているらしいぞ



インタビューは東京の下北沢にある、ゲームフリークの会議室で行われたのだ。聞き手はサオヘンとトランセル種市

株式会社ポケモン広報の近藤さん

INTERVIEW

ジムリーダーや四天王が強くなった理由

―― 杉森さんはソフトが発売されてからも、今回登場するポケモンの広報・宣伝素材用のイラストを描いてたそうですね。

杉森 ええ。年末でその仕事がやっとこさ終わったので、このところダラーッとしてます（笑）。

―― お疲れさまです（笑）。さて、『ルビー・サファイア』が大ヒットで、本当におめでとうございます。

増田 ありがとうございます。

―― 発売から40日で400万本出荷ってすごいですね。作り手として感触はどうだったんですか？

増田 数字のことはあまり気にしてなかったですね。

―― 素晴らしい正月だったんじゃないですか？

増田 この正月は、なんとなく終わった感がありましたね（笑）。

杉森 「売れた」というより、「終わった」という気持ちの方が強いですね。

―― どこまで本数が伸びるんでしょうか？

杉森 数字、ですか…？（笑）。

―― 最初から数字の話ばかりするのはよくないですね（笑）。

杉森 （株式会社ポケモン広報の近藤さんをさしながら）数字の話はそちらで（笑）。

―― 制作者として、数字のことはあまり意識しないもんなんですか？

増田 あんまり意識しないですね。

杉森 売れるのはありがたいんですけど、何万本売ろうと思って作ってるわけじゃないんで。

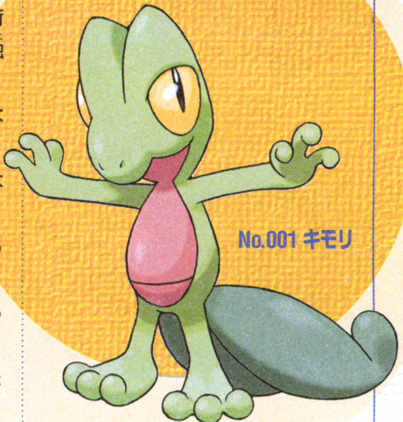
―― これまでのシリーズは、昨年の9月末までに、全世界で7361万本も出荷してるんですよね。

近藤 はい。『赤』から『クリスタルバージョン』までそのくらい出てますので、オリジナルのシリーズだけで、今回の『ルビー・サファイア』を単純に足すと8000万本くらいになります。

―― 8000万本！ すごすぎて、とても実感がわきませんね。

杉森 僕もわからないです（笑）。8000万も800万も変わらない感じがして。

―― そうですよね（笑）。数字の話はこのくらいにして、今作をプレイして感じたのは、ジムリーダーなどがとても強くなってますよね。



No.001 キモリ

増田 自然にそうなっちゃったんですね。

杉森 でも、今回はちょっと強めにしたいなあというのがあったんです。今回はこれまでのシリーズとの互換性をやむをえず断ち切ったので、育てきったポケモンを『ルビー・サファイア』に連れてくることができないじゃないですか。だから、まともにプレイして、着々とレベルをあげながら、だんだん強くなっていく敵を倒していくという、ロールプレイングゲームとしてのバランスがとりやすかったんですね。

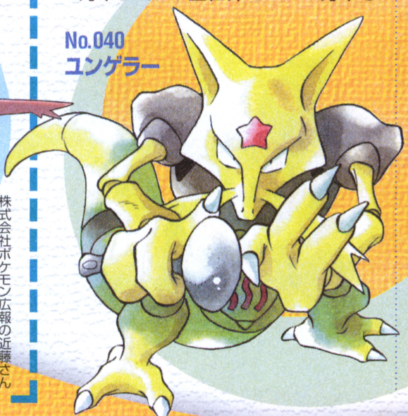
―― なるほど。

杉森 あと、もともと『ポケモン』は戦闘があっけないというか、相性の勝負になりますので…。

―― 相手との相性がわかっていればすんなり勝てるということですね。

杉森 そこに、どこまでやりごたえを入れるかというのがポイントになるので、とくに最後の四天王は強すぎるくらいにしてるんです。

―― 「強すぎる！」という悲鳴はあちこちから聞こえてきますね（笑）。8人のジムリーダーも強いから、どうして



No.040
ユンゲラー

も寄り道をしなきゃいけないみたいな。

増田　そうですね。寄り道は『ポケモン』では大切な部分なので、早解きするよりも、なるべく多くのポケモンをつかまえてもらって、ポケモンをどんどん使ってほしいんですね。もちろん同じポケモンを育てる楽しみもあるんですけど、いつも新しいポケモンと旅をするという感覚を味わってほしいところがありますので、そのへんでよけいに厳しくしたところもあるんです。

――　だから、ジムリーダーのタイプにあわせてポケモンをつかまえてくる必要もあるというわけですね。四天王ではレベルを50くらいにしてないといけないし、その意味でもやりごたえのあるゲームになっていますね。それに今回は、「次はどこに行けばいいんだろう？」って迷うケースも多くなってますよね。

杉森　ちょっと変則的になってますね。あんまり「次へ次へ」というカタチにはなってないですね。

――　それもやっぱり寄り道をさせたいから？

増田　そうですね。キンセツシティのあたりとか、ミナモシティの先もけっこうわかりづらくなってますよね。そのへんは意図的に、親が子の手をパッと離して「さあ、好きなところに行ってみな」という要素を入れてるんです。

――　いいたとえですね（笑）。

増田　本当にそこで旅立たないといけないような（笑）。そのあたりまではガイドがあるのでわかると思うんですけど。

――　今回は1本道じゃないですし。

増田　だから寄り道をしても、いろいろ遊べるようにしてるんです。

――　何も見ないで遊んで、だいたいどのくらいの時間でクリアできるもんなんでしょうか？

増田　どのくらいでしょうね。30時間から40時間くらいでしょうか。でも、タマゴを見つけようとしたり、はいを集めようとか、とにかくポケモンをいっぱいつかまえようとかいろいろやりだすと、けっこう時間がたっちゃいますよね（笑）。

――　マップもとても広く感じますね。

増田　広いですね。『金・銀』のときのカントーまで含めたサイズより、ちょっと大きめになってます。

――　道路も広くなってますし。

増田　GBアドバンスは画面の横が長いので、画面の端っこに人を隠しておこうとしても見えちゃったりするんです。それでGBアドバンスの画面の幅にあわせて…。

――　なるほど。今回、GBアドバンスではじめての『ポケモン』になるわけですが、とくにどんなことを意識してつくってたんですか？

増田　やっぱり…「新しい感じを出さなきゃ！」って（笑）。GBアドバンスでは、4人で通信できることがいちばんの魅力でしたね。そこで、4人で何を遊んでもらうかというところが、今回のキモだったんです。それで2対2の対戦になったり、コンテストを入れたりということをやったわけです。

――　これまでの通信では、「対決する」要素が強かったわけですが、今回はポロックとか、ひみつきちなど「協力する」ことが重要になってますね。

増田　そうですね。そばでおとなしくしている友達を仲間に入れたくなる要素を入れたいなあと思っていて…。たとえば、3人が通信をやっていて、1人が離れているとしましょう。コンテストをやるときは4人いないとできないので、「ちょっと入ってよ」って声をかけたくなるような。「キミ、珍しいのを持ってるじゃん。入ってよ」って気軽に声をかけられるような、コミュニケーションの要素をすごく意識してつくったんです。

――　ポロックも4人でやると燃えますし（笑）。

No.007 ミズゴロウ

増田　ものすごく単純なんですけどね（笑）。

――　ポケモンコンテストもすごいボリュームですよね。最初からあの構想はあったんですか？

増田　ええ。どうしても戦いに寄っちゃうゲームなので、それだけじゃないということを出したかったんです。それで、見せ方とかボリュームなんかは、ステージにあがってちっちゃいのが出てきてもどえらいことになるので（笑）、どう見せるかということを考えながらつくったんですね。

新ポケモンと『金・銀』までのポケモンのバランス

――　ほかに意識して変えたところはどんな部分でしょうか？

杉森　とにかく「新作感というようなものを出さんといかんなあ」というのがテーマだったんです。『金・銀』をつくったときも、僕らはいろいろ新しい部分を盛り込んで変えたつもりだったんです。でも、「あんまり変わっていない」というようなことをけっこう言われて、「どうしてかな？」ってずっと考えてたんですけど、『金・銀』ではおなじみのポケモンが出過ぎたかなと思ったんですね。

――　なるほど。

杉森　『金・銀』をやってると最初に出会うポケモンがポッポということもあって、単に懐かしいと思われただけで…。せっかく新しいポケモンをいっぱい描いたんですけどね（笑）。だから、『ルビー・サファイア』では「序盤は新ポケモンだけにしよう」ということになったんです。

――　やっぱり新ポケモンばっかり出てくると楽しいですよね。「こいつはどんなワザを持ってるんだろう？」って考えたり。

杉森　でも『金・銀』のときは、ポッポやキャタピーのような、序盤に配置できるポケモンが新ポケモンでいなかったんです。既存のポケモンとかぶらないようにということで、新ポケモンを増やしていきましたので、昔のポケモンを配置せざるを得なかったんです。でも、今回は新作ポケモンばかりにしようということで、ポッポのような役割のポケモンも必要になりますから、毛虫とか弱々しいものをキャタピーとは違った感じで…。

――　それでケムッソが出てきたわけですね。

杉森　あのタイプは進化がわかりやすいんです。『ルビー・サファイア』で初めて『ポケモン』をプレイする人もいるでしょうし、「進化とは何か」ということをいちばん表現しやすいのは、毛虫からサナギになって蝶になることなので、あえてキャタピーとはかぶりますけど、ちょっとタイプの違うカタチにして、ケムッソをつくったんです。それでどうにか新しい感じが出せたかなと思いますね。

No.014 ケムッソ

――　ですよね。だから逆に昔のポケモンが出てくると、とても懐かしい感じがして。イシツブテが最初に出てくると、「来た、来た」みたいな感じがするんですよね。『ルビー・サファイア』では、シリーズのポケモンもたくさん登場してますけど、選考基準のようなものはあったんですか？

増田　基本的にはタイプで足りないポケモンを補うようにしたんです。今回はつくりはじめる段階では、かなり後半まで新しいポケモンしか入れない意気込みでつくってたんです。それで、後からバランス調整をするときに、このタイプが少ないので、これまでのものを入れていくということをやっていたわけです。

――　そのへんの選考会議は紛糾したりしなかったんですか？　個人的な好みもあるでしょうし（笑）。

増田　そりゃあ、いろいろありましたよね（笑）。僕としてはコダックを入れないとダメだし（笑）。

一同　（爆笑）

――　名刺にも印刷しているくらい（124ページ参照）、増田さんのお気に入りのポケモンですからね（笑）。でも、やっぱり難航したわけでしょう？

杉森　さあ、どうなんでしょう？（笑）。

増田　難航はしなかったですね。決まるときはバシッと決まるし。でも、最後のほうでは、見た感じが「どく」を持ってそうなポケモンがいて、それに「どく」をつけると、どくタイプのポケモンが多くなっちゃうよねってところがあ

って、そのへんのバランス調整に関しては、『金・銀』のときよりも難しかったですね。

―― 逆に、『金・銀』までのポケモンから使うことになって、新ポケモンのほうで調整をしたりというようなこともあったわけですか？

増田 そういうことも少しやりましたね。

―― 杉森さんが描いたポケモンがすべて登場してるわけではないんですね。

杉森 そりゃあもう、山のようにボツが（笑）。

増田 「これは絶対に入るだろう」と思ってたようなヤツもボツになったりしましたからね。

―― 旧作の人気のポケモンは絶対に入れなきゃいけなかったりとか…？

杉森 あまりそのような感情を入れていくのはよくないんじゃないかって。どんなポケモンもファンというか、好きな人が必ずいますからね。

ポケモンはどうやって生まれるか

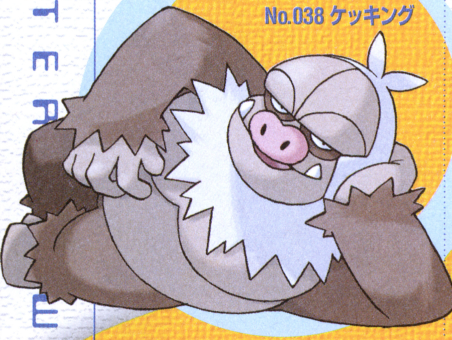
―― 新ポケモンで面白いと思ったのは、ナマケロからせっかくヤルキモノに進化して、その後がケッキング。また休むのかよみたいな（笑）。このあたりはモデルになった人がスタッフのなかにいたりしたんですか？

杉森 スタッフがモデルになったのは、今回はいないですね。

―― カビゴンのモデルとして有名な西野弘二さんのような事はなかった…。

杉森 そうですね。ナマケロに関しては、怠け者からヤル気になって、そこからさらにヤル気になってもあんまり面白くないなと思ったんで（笑）。

―― ジグザグマからマッスグマというのも笑いましたけど（笑）。



No.038 ケッキング

杉森 ナマケロやジグザグマに関しては、デザイナーから案があがってきたときに、最初から名前がついてたんです。それで名前がすごくいいということで、ずかんのテキストを膨らませていって、あのようなキャラクターになったわけですね。そのようにデザイナーのほうで全部できあがっちゃってる場合もたまにあるんです。

No.012 ジグザグマ

―― ポケモンは何人くらいのデザイナーでつくったんですか？

杉森 今回は僕を入れて8人ですね。

―― いろんなケースがあるんでしょうけど、1匹のポケモンが誕生するまで、どんな課程があるんですか？

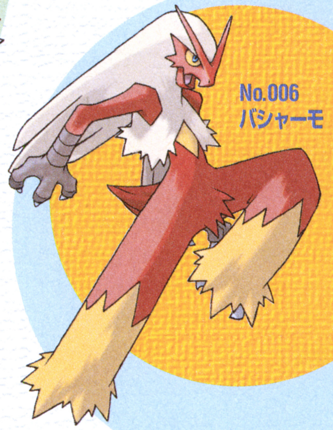
杉森 8人のデザイナーが、それぞれ自分のインスピレーションに従ってラフを描いたり、企画サイドから「このようなタイプのポケモンがほしい」というような注文を受けて描くような場合もあります。そこであがったものをみんなで持ち寄って、「これはこうしたほうがいい」というような品評会みたいなことをして、それをもう一度集めてきて、僕が最終的に仕上げるようにしています。デザイナーによって描くテイストが違いますし、なかにはポケモンっぽくないのもあったりとか、少女マンガのようなものもいたりするので、テイストを統一して最終的なものにしてるんですね。

―― 今回、新ポケモンをつくるにあたって、意識したことはありますか？

杉森 今回はポケモンの幅がどこまで広いのか、どこまでが許されるのか試そうと考えてまして…。それで、いちばん最初にやったのがバシャーモだったんです。あのような、あからさまな人型のポケモンが許されるのかなと思って、あえて試してみたところがありましたね。

―― なるほど。『金・銀』のときに登場した新ポケモンはかわいい系が多かったですけど、今回は…。

杉森 そうですね。かわいいものが多かったし、それで幼児化したようなことも言われたりもしましたんで、今作ではモンスターのかっこよさみたいな原点に戻るということを、テーマのひとつにしていました。怪獣型のグラードンに代表されるような、かっこよくて強そうなポケモンをどんどん入れていこうとしたんです。それに加えて、今までのカテゴリーにはないポケモンも新たに提案していこうということが2大テーマとしてあったわけです。



No.006 バシャーモ

―― 確かに今作をプレイしていて、「原点に戻る」感というのが、すごく感じられるんです。開発中は「『ポケモン』とは何ぞや」ということを、すごく意識していたんじゃないですか？

増田 そうですね。タイトルからそうなんですけど「ルビー」と「サファイア」って、赤と青ですよね。「初心に帰ろう」ということで、最初の色に戻ろうと。でも、ただ戻るだけではなく、GBアドバンスを使って一体どんな世界がつくれるのかというところに挑戦したわけです。グラフィックに関して言えば、『ポケモン』を知っててポケモンを描こうとすると、どんどんずれた方向に行ってしまうんです。でも、かつて『赤・緑』をつくったときは、怪獣みたいなものからポケモンをクリエイトしていくようなところがあったわけです。だから、パッケージのグラードンやカイオーガのような、恐竜や怪獣のようなおもしろさを、今作ではどんどん出していこうと意識していたんですね。

―― 前回の『金・銀』のインタビュー（2000年2月号）では、ポケモンをデザインするとき、グッズなどの商品化も意識しないといけないので、制約みたいなものがあったという話でしたが。

杉森 制約というか、いろいろ気をつかってしまったんですね。「このようなキャラクターじゃないとアニメでは描きにくいだろう」みたいなことを前提にして描くわけです。だからアニメのスタッフや立体をやってる人には悪いんですけど、今作ではそのようなことをあんまり考えないでやろうと（笑）。

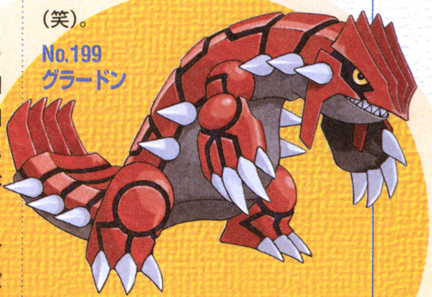
―― そのへんの思いっきりのよさをすごく感じます（笑）。

杉森 だから、グラードンなんかも線が多くて、アニメなんかではすごく描きにくいポケモンだと思うんですね。でもいいやと思って（笑）。かっこいいほうを優先させようと。そういう感じで今回は描いたところがありますね。

増田 それでも、細かい線は少な目にしようとか。

杉森 それは、商品化とかは別にして、単純に、ごちゃごちゃしてるとわかりにくくなって印象が弱くなるからというところはもちろん気をつけてました。でも、こう描いた方がアニメ的にはいいだろうということはあんまり意識しないで、まあ伸び伸びというと語弊がありますけど（笑）、その意味でも初心にかえって描いたところはありますね。

増田 「これ、どうやったら立体になるんだ？ やってみてよ！」くらいの勢いで（笑）。



No.199 グラードン

杉森 それに今回は、これまでのポケモンらしくない、変なものも出てますので、どんな反応があるのか気になりましたね。

―― もともと『赤・緑』のときも変なポケモンが多かったですし、ピカチュウも最初はかわいいポケモンとして登場したわけではないんですよね。

杉森 そうですね。ここ何年かの間で、ポケモンっぽいイメージができあがっちゃったので、そこからちょっとでもはずれると「これはポケモンじゃない」というような反発が強くなっていくような傾向があったと思うんです。

―― でも、作り手としてはそうじゃないと。

杉森　極端ないい方をすると、『ポケモン』に出ていればポケモンなんですよね（笑）。だから、「ぼくらが考えるポケモンはこれなんです」という感じです。

アチャモのモデルはカラーヒヨコ!

―― 最初の3匹が進化すると「ええっ! こうなっちゃうの!?」みたいな驚きがありますよね。だから小さな子どもはビックリするんじゃないかと(笑)。

杉森　(笑)。変化の激しさが進化の醍醐味だと思うんです。アチャモってもともとはカラーヒヨコがモデルなんですよ。

―― ああ、昔夜店なんかで、いろんな色を塗られたヒヨコが売られてましたねえ(笑)。

杉森　僕らの世代だと、子どもの頃に必ずカラーヒヨコを買ってるじゃないですか。だからオレンジ色にしてあるわけですけど、最初はかわいかったカラーヒヨコも、育てているうちに醜くなって凶暴な鳥になっていくわけです。そのような変化を表現したいと思って、アチャモ、ワカシャモ、バシャーモとなったわけです(笑)。

No.004 アチャモ

―― あのカラーヒヨコの感じはよく出てますね〜(笑)。カラーヒヨコが大きくなると、かわいくないので捨てる人が結構いたんですよね(笑)。

杉森　まあ、あのように育ってしまってガッカリ感を味わいつつも、それが鋭いツメを手に入れるための代償であったりもするわけですね。

―― それに、醜くなろうともずっと育ててると愛情も生まれてきて…。ところで、お二人にとってポケモンとは何ですか?

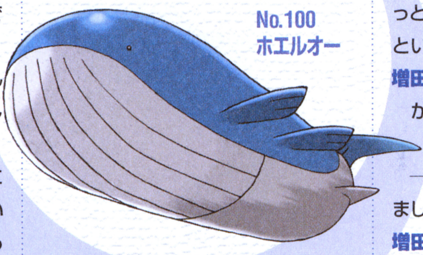
増田　……。

杉森　……。

増田　…なんでしょうね?

―― 後ほどまたお聞きします(笑)。それでは思い入れのあるポケモンは何ですか?

増田　コダックとかがそうなんですけど、今回のポケモンだとアチャモとかハスボーとかホエルオーとか。基本的に「こんなのどう?」ってデザイナーに頼んだヤツはやっぱり好きになってますよね。



No.100 ホエルオー

―― 増田さんも「こんなポケモンをつくって」という依頼をするわけですね。杉森さんは?

杉森　思い入れのあるポケモンは…………(しばし熟考)。けっこう少ない線で斬新なデザインになったなあというのが気に入ってるんで、メタモンとか。

―― ああ、なるほど。

杉森　あれって別にどうってことないカタチをしてるじゃないですか。でも、輪郭をグニャグニャにしてるだけで個性が出るものなんですよね。デザインのおもしろさみたいなものが、あれでわかったような気がしますね。

―― ところで、どうしてタイトルに『ルビー・サファイア』をつけたんですか?

増田　はい、これはですね…。

杉森　めちゃくちゃ悩んでいたよね。

増田　ものすごく悩みましたね(笑)。去年の今頃(2002年1月)でもまだ決まってなくって、夏の映画の封切り前くらいに決まった感じだったんですよ。そのくらい悩んでまして、当初は違うタイトルもいくつか候補にあげていたんですけど、商標の問題なんかもあってクリアできなかったりしたんです。海外版で英語にしたときの感じも考慮にいれて、前作が『クリスタルバージョン』だったので、その次にくるものということで、新しくもあり、先が見えるものであったり、過去も見えるものといういうことで、鉱物のなかから…。

杉森　それに2バージョンあるので、対になってないといけないわけです。

増田　対になっていて、商標のチェックも通って、日本でも海外でも同じタイトルにしなきゃあという、とても狭い条件があったんですね。

―― ルビーとサファイアって、もともと同じ原石なんですよね。

増田　そうですね。コランダムという原石で。赤いものだけをルビーと言って、それ以外のものをサファイアと呼んでるんです。

―― それでブルーのサファイアがもっとも価値があると…。その同じ原石ということも意識したわけですか?

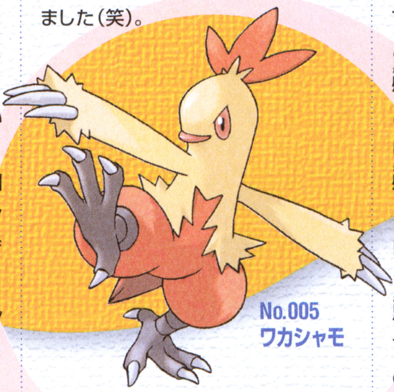
増田　ええ。基本は一緒。でも、見方が変わることで赤くもなり青くもなるというコンセプトなんです。

―― よくもまあ、キレイにはまりましたね(笑)。

増田　わははは(笑)。

―― そのコンセプトを導き出したとき、「これしかない!」って思いました?

増田　そうですね。最初は「これだ!」と思ったんですけど、TPC(株式会社ポケモン)に投げたら、はねかえされました(笑)。



No.005 ワカシャモ

―― そうだったんですか?(笑)

近藤　(小さい声で)すみません…。心機一転がテーマでしたから、最初は「前作『クリスタルバージョン』と同じ鉱物はどうなんだろう?」と思ったんです。でも、ゲームフリークさんの考えをよく伺ったら、「ああなるほど、これ以外にないな」ということで、その『ルビー・サファイア』に落ち着いたんです。いい名前ですね(笑)。

―― もともと『ポケモン』には、色へのこだわりがあったはずですけど、なぜ鉱物を選ぶようになったんですか?

増田　『クリスタルバージョン』自体が、電波発信機の水晶のクリスタルからとってるので、そこからゲームの中身に合わせたタイトルにしようと。

杉森　『クリスタルバージョン』はモバイルGB対応になっていましたからね。

―― ああ、なるほど! 理にかなってますねぇ(笑)。じゃあ、次のタイトルもすでに考えてるんじゃないですか?

増田　それは…、ま、それなりにいろいろと(笑)。

No.019 ハスボー

―― 楽しみにしています(笑)。今作は海と大地の戦いがテーマになっていますけど、そこで伝えたかったことはどんなことですか?

増田　最初に考えたのは、自然と人間とポケモンが、バランスのとれたいい環境にあって、そのような調和の世界をつくりたいなあと。で、片方でマグマ団、もう一方でアクア団がいますけど、最初の段階では合体してるような感じで、分かれていなかったんです。とにかく、その世界では、自然を大切にする文化が息づいているという感じで、ゲームをしてるとわかると思うんですけど、きれいな世界というか、「最終的に住みやすい世界はこんな感じなのかな」という世界を描きたいと思ったんです。そのあと、アクア団とマグマ団という組織が生まれて、去年の今頃だったと思うんですけど、「2つの集団が存在するんだったらバージョンでわけたほうが面白いかも」と、ふと思うようになって、赤(ルビー)にマグマ団を、青(サファイア)にアクア団という振り分けをしてみたんです。ゲーム内では海と陸の対立の図式になってますけど、本来はアクアが自然を極端に大切にする集団で、マグマは文化や科学を極端に大切にする集団、そしてその中央を主人公が歩くという設定なんです。主人公はどちらの側にもついていない、いちばんまっすぐな世界なんです。

―― 主人公がいる場所が調和のとれた世界なわけですね。
増田　どっちに偏ってもあまりよくないような。
―― でも、どちらの言い分も正しいところがあって。しかし、ソフト発売の年の1月という時期に、そんな重要なことをまだ考えてたんですか？（笑）。
増田　あははは（笑）。
―― 開発期間はどのくらいだったんですか？
増田　2年間ですね。コンセプトとしては、マグマとアクアの文字を入れ替えるだけで、2つの違った世界を楽しめるという、コンピュータを使ったギミックということを、はじめは考えていたんですけど、それだけではいかない部分が多々あって（笑）。メッセージ的にも変更して…。でも基本的には入れ替えだけで済んでるんですね。

No.161 ソーナンス

―― マップ的にはアジトがそれぞれ違ってますよね。
増田　やっぱりどっちも遊ぶ人がいてくれますので、ぜんぶ一緒というよりも、何かが違うというほうがおもしろいと思ったんですね。片方では上側に出てるのに、どうしてこっちは下がってるんだろうとか、違いを出すことでおもしろさを演出したかったんです。

九州人脈でつくられた？ ホウエン地方

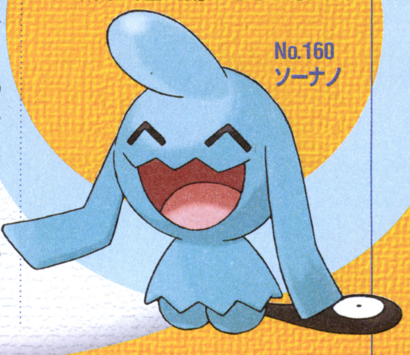
―― 今作の舞台であるホウエン地方は、九州がモチーフなんですね。
増田　そうですね。
―― マップを立てて見ると、九州が浮かび上がってきて、まるでだまし絵のようですね。でも、どうして九州をモチーフにしたんですか？
増田　実は私の田舎は九州なんですよ（笑）。
―― ええっ、そうなんですか？ 九州のどちらで？
増田　福岡県の飯塚近辺ですね。
―― そうだったんだ。杉森さんも福岡出身でしたよね。

マップをたてにして見るとご覧の通り九州のカタチに。九州のみなさん、世界の『ポケモン』のマップに使われたことを、誇りにしましょう！

杉森　生まれはそうですね。あと長崎に住んでたこともありますけど、ほとんど東京なんです。だから、僕の場合は馴染みがあると言えばあるという感じですね（笑）。
―― 増田さんは神奈川出身だと思ってました。
増田　僕は実家が横浜なんですけど、両親が2人とも九州出身なんですよ。それで、夏休みに九州に行ったときの感覚がこのゲームに結びついてるんですね。
―― まさしく『ポケモン』の世界（笑）。それで、地形的にここは大分だからとか、長崎だからなんてことを考えながらつくったんですか？
増田　はじめのときはけっこう考えていたんですけど、やりすぎるとおもしろさが違う方向に行ってしまうので（笑）。でも、横浜に住んでいて、江ノ島に行ったときの海と、九州に帰ったときの海って、魚の量からぜんぜん違うじゃないですか。網で魚がすくえるって、衝撃的な体験でしたからね（笑）。そのようなきれいな感じとか、森が多いというようなことは要所要所に入れたいと思ったんです。マップのなかにある長い草なんかもそうですけど、自然が豊かな感じをいっぱい詰め込みたかったんですね。
―― 九州人脈でつくられた『ポケモン』なんですね（笑）。温泉があったり、セリフで九州弁が使われたりしてますけど、そのほかに意識的に入れようとしたものはありますか？
増田　沖縄の要素は絶対に入れたいと思ってました。でも、位置関係がそのままだと入らないので、かなりグワッと近づけてますけど（笑）。私は音楽もやるので、沖縄ってそのへんも面白い土地なんですよね。文化の違いが島々によって分かれてたりもしますし、日本とヨーロッパくらいに離れちゃうと全然違ってきますけど、同じ日本のなかにありながら、似てるけどちょっと違うみたいな部分が出せると思ったんです。だから、あそこ（サイユウシティ）にいくと花がいっぱいあって、ちょっとだけ建物の感じも違ったりするんです。
―― なるほど。音楽も沖縄風でしたっけ？
増田　音楽は入れてないです。入れちゃうと沖縄そのものになっちゃいますから（笑）。
―― そりゃそうですね（笑）。ところでホウエン地方の「ホウエン」には、どんな意味があるんですか？
増田　私が一昨年くらいに横浜の実家に帰ったときにいろいろ考えてて…。人と人を結ぶという意味で「縁」という文字がありますけど、その縁が豊かな場所にしたいと思ったんです。ポケモンと人を結びつけるのも縁ですし、それで「豊縁」にしたんです。

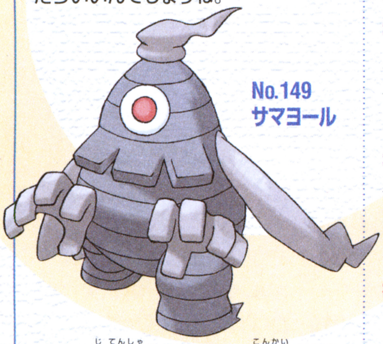
No.054 ルリリ

―― じゃあ、地名だけは早い段階から決まってたんですね。
増田　ホウエンと決めたのはもっと後ですけど、イメージはその頃からできていましたね。
―― ジョウトは京都の四条などの「条」と「城」の「都」という意味でつけたということでしたね。今作では出てきませんけど、ジョウトとカントーとの関係ってどうなってるんですか？
増田　別の世界と言ったほうが楽しいかなと思うんです。ホウエンをつくったときに、ロケット発射台も用意しましたけど、「そこからロケット団が生まれたんじゃないの？」みたいな、いろんな発想ができるようなことは入れようと考えてましたね。でも、あまり露骨に言ってしまうとよくないので、まあ取材向けにということで（笑）。
―― あははは（笑）。
増田　位置としては日本の一部ではあるんですけど、どの国に行っても島のひとつはあるわけで。
―― でも、ソフトが発売されたばかりでこういうことを言うのは申し訳ないんですけど、関東、関西、九州ときたら、「次作ではウチを出して！」という声も出てきますよ（笑）。
杉森　入れてくれというのはあんまりないんじゃないですか？（笑）。
―― いや、たとえば「今度は北海道にして～」なんて意見は絶対にくると思います（笑）。
杉森　でも、基本はロールプレイングゲームをつくってるわけですから、今作で言えば火山とか、作品にふさわしい舞台装置があることが重要だったんです。それに今回は南っぽい土地ということで、いままでとか毛色の違った背景がつくれるということも、九州をモデルに選んだ理由でもあるんですね。そのように地域としての特色が出せれば北海道やその他の地域も考えるでしょうね。
―― でも、北海道の海でカイパンやろうが出てくると、ちょっとツライかも（笑）。
杉森　まあ、そのへんも別のモノでクリアすれば（笑）。
増田　やっぱり南の土地って、色が鮮やかじゃないですか。せっかくモノクロからGBカラーになって、さらにGBアドバンスになったわけで、そこはいっぱい表現できるので、その意味でもいい舞台だったなあと思いますね。まあ、今回は「金・銀」のときみたいに、


No.160 ソーナノ

INTERVIEW

あからさまに「おおさか〜！」みたいに入れてませんし（笑）。
―― でも、水たまりに映った雲とかがすごくいい感じですね。
増田 夏の空ですよね。いまは冬ですけど（笑）。
杉森 『ポケモン』のテーマは「少年の夏休みの冒険」なので、そのような空気感を出すように心がけていまして。それに主人公は必ずリュックサックを背負っていて、自転車にも乗って、その自転車で動ける範囲で冒険をするというのが『ポケモン』の世界観と言ったらいいんでしょうね。


No.149 サマヨール

―― 自転車もいいけど、今回はスニーカーがすごくありがたいですね（笑）。
増田 あれはむちゃくちゃ悩んだんです。あんまりやりすぎると、自転車の存在が死んでしまうので。
杉森 僕は反対してたんですよ。「ダッシュなんて」って（笑）。
増田 あれ、ダッシュじゃないから。ランニングだから（笑）。
杉森 「歩くのが冒険だ」ってずっと言い張ってたんですけどね（笑）。
―― まあ、建物のなかはランニングができないようになってますし。
増田 それはわざとそうしたんですね。じゃないとずっとBボタンを押しっぱなしになるし、だったら最初から速く動ければいいじゃんということになってしまうんですよね。あと、走っているときにトレーナーが必ず視線を向けてくるような仕様も入れてるんです。そういうゲーム性と走るということがつながってるんであれば、いいかなと思ったんですね。
―― ところで、杉森さんのお父さんは『ポケモン』をプレイできるようになったんですか？
杉森 いや、なってないです。
―― 前回のインタビューで、部屋に入ったのはいいけど、出口がわからないで出られずにいるという話を聞きまして（笑）。
杉森 だから今回部屋の出口に矢印を入れることを強く要請したんです（笑）。
―― おおっ、すごい親孝行（笑）。
杉森 それで、できるようになったかはまだわかりませんけどね（笑）。

開発でいちばん大変だったこと

―― 開発スタッフは何人くらいいたんですか？
杉森 シリーズ最高の人数ですね。
増田 30人くらいいて。2年間を30人でフルでやりましたからね。
―― 『金・銀』のときは何人くらいだったんですか？
増田 人数的には10人くらいでしたね。
―― で、これまでのシリーズだと、発売延期がけっこうあって（笑）。だから今回の開発は順調だったんですね。
杉森 順調……じゃなかったですね（笑）。
―― 開発でいちばん大変だったことは？
増田 やっぱりスタッフが30人もいたので、2年間もやってるとテンションが下がるんですよ。モチベーションがあがらなくなってしまうので、それで「いつまでに、これを仕上げよう」とか、緻密な計画を立てなきゃいけないんですけど、仕事の波をつくるということで、自分の気持ちを高めたりするのが大変だったですね。「ほら、やるぞ〜！」とか叫んだり（笑）。あと、大変だったのはタイトルを決めること（笑）。

No.070 ココドラ

杉森 僕は…、そうですね…。非常に難産なキャラクターが多くて…。
増田 数も多かったし。
杉森 さっきも言いましたけど、複数のデザイナーがあげてきたものを僕がまとめるんですけど、まとめる方向性が定まらない時期があって、違和感があるけどそのまま開発中のロムのなかに入れたりしてたんです。だから、変なポケモンがいるままマリオクラブのほうでチェックされてるようなこともあって（笑）。「まだできてないのに」と思いながら…。
増田 「ポケモンらしくないですね」なんて言われて（笑）。
杉森 「それ、言われなくてもわかってるんだけどなあ」という時間がけっこう長くて。割と精神的に追いつめられてやっていましたね。
―― ポケモンのカタチが完成していなくても、ソフトのなかに入れてテストプレイをしてたんですね。
杉森 だいたいのアウトラインは決まっていて、完成型ではあるはずのツノがないとか、ディテールが異なる感じで入っていて。だからちょっとみっともないんですね。

No.123 ザングース

増田 たとえば後からツノがついたりするとワザに影響してくるんです。
杉森 「しっぽはじゃまだからとっちゃったよ」なんて言うと、「ええっ、しっぽのわざをつけたのに」って（笑）。
増田 それで、わざのチェックをした人は、「またイチからやりなおすのか」みたいな話になってしまうので、「しっぽとツノだけは絶対に消さないで！」って（笑）。
一同 （爆笑）
杉森 そのような締め付けがあったので、しっぽはとることができないから、こんなカタチにしようかとか、いろいろもがいていたんですね。
―― 『金・銀』のとき250種類のわざが、今作では300以上になったんですね。
杉森 ポケモンの総数もそうなんですけど、わざもどんどん増えていくじゃないですか。他のゲームの続編と違って、いろんなものが継承されつつ、新たなモノが積み重なっていくので、3作目になるとかなり物量のゲームになってしまうんです。だからスタッフを30人投入してもツライ部分はあったんですね。ちょっと困ったなあって（笑）。
―― ホントに大変でしたね。

No.062 エネコロロ

杉森 今回も「カントーとジョウトに行けないのか」ということを言われるんですけど、前作との関連性がいつまでも切れないとユーザー層も狭くなりますから、思い切るところは思い切って。でも、わざとかはねえ…（苦笑）。
―― 今回、どうして点字を使うことにしたんですか？
増田 ここは下北沢（注：ゲームフリークの所在地）じゃないですか。それで通勤に小田急線を使っていて、駅の階段を上るところなんかに点字があったりするんですよ。「ああ、小田急線って点字がいっぱいあるなあ」と思ってて。でもまったく読めないし、触ってみたらもっとわかんないわけです（笑）。それで、缶ビールのようなものでもプルトップのところに点字があるし、病院にもあるし、注意して見るといたるところに点字があったりするんです。これほど身の回りにたくさんあるのに、「まったく読めないってどういうことだ？」と思って。それで点字を調べてみたら、規則正しく文字がつくられていることがわかって、その発見がすごく楽しかったので、「この目に見えない人のための点字というものを知っている人がどのくらいいるんだろう」「知ってもらいたい」と思って、ゲームのなかに入れておくことにしたんです。
―― なるほど。
増田 結構面白いんです。缶ビールな

んかでも、予想していないようなことが書いてあったりするんです。

―― すらすら読めるようになったんですか？

増田 それなりに（笑）。100パーセントではないですけど。エレベーターにも点字があったりしますけど、ボタンは「ひらく」と「しまる」の3文字ずつなのに、点字は2文字になっていて「どういうこと？」とか思ったりするじゃないですか。そのような感じで、外で発見することが増えるんです。

―― お二人の名刺にも点字が入ってますよね。

増田 日本点字図書館にお願いして入れてもらったんです。

杉森 ポケモンのおかげでつながりができたんです。これで点字が読めるような子供が増えたら素敵だなあと思いますね。

増田さんと杉森さんの名刺。点字がうっすら見えるのがわかるかな？

―― 本当にそうですね。じゃあ、ここで答えにくい質問をいくつか…（笑）。幻のポケモンはいるんですか？

増田 どうなんでしょう？（笑）。

杉森 まだ描いてないですから（笑）。

一同 （爆笑）

―― まあ、もともと答えてもらえないのはわかってたんですけど（笑）。ホビーフェアでは「むげんのチケット」を配りますよね。

杉森 そのように後から何かをもらったりするという楽しみかたをするというのも、『ポケモン』の楽しみの要素のひとつですから、カタチを変えていろいろやっていきたいと思ってるんですね。

No.008 ヌマクロー

―― あと、今年の前半にキューブとつながる商品が出るということで。

近藤 現状では、日経の記事に載ってること以外の話は秘密になってるんです。もう少し待っていただければと…。

増田 いろいろ考えてるということですね（笑）。

―― 主人公の部屋にゲームキューブが置いてあって、GBアドバンスがつながってましたけど、そのような使われ方をすることを想定して、あのような絵を入れたわけですよね。

増田 そう…、ですね、はい。

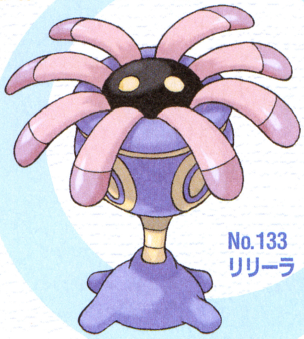
―― 何か意味深な答え方ですね～（笑）。次は海外版の仕事を？

増田 海外版は任天堂さんのほうでやってもらうので、次のことをいろいろ考えてないといかんなあというところですね。

―― しばらくのんびりして。

増田 のんびりはしてないですね。いろいろ考えながら…（自分を鼓舞するように）ファイト！

杉森 はぁ～（とため息）。


No.133 リリーラ

一同 （爆笑）

杉森 また考えるのか…（笑）。

―― ところで、お二人にとってポケモンとは何ですか？

増田 きましたね（笑）。点字のところでも言いましたけど、発見するヨロコビがつまったものですね。

―― 杉森さんは？

杉森 ……。自分にとっては、つくっていくたびに自分のレベルがあがっていくような気持ちにさせてくれるものですね。

―― お二人は、最初の『ポケモン』の企画段階から関わってるんですよね。

増田 最初に企画をはじめたのが1990年くらいで…。

―― オリンピック3回分、『ポケモン』に関わってるんですね。

増田 年をとったなあ。

杉森 だんだん辛くなってきましたね。徹夜とかが（笑）。

No.145 カクレオン

―― 最後の質問です。『ルビー・サファイア』はどのように遊んでほしいですか？

増田 『金・銀』のときは「長く遊んでください」って言ったと思うんですけど、やっぱり…長く遊んでほしいですね（笑）。

―― 1日1回スイッチを入れてほしいとも言ってましたよね。

増田 そうですね。きのみなんかはずっと放っておくと枯れてしまうので。枯れる前に収穫してねって（笑）。木の実って成長したら実をつけて、それが枯れてというのを繰り返すんですけど、1ヶ月くらい電源を入れないと、どこにもなくなってるという状態が生まれてしまうので…。

―― それはいやらしい（笑）。

増田 あははは（笑）。だから、毎日スイッチを入れてほしいなと。

杉森 僕はゆっくり遊んでほしいなと思いますね。僕自身がゆっくりやる派で、『ゼルダ』にしても、情報をシャットアウトしてゆっくりやってるんです。行き詰まってもいいじゃんって気持ちで、焦って攻略本を読んだりしないで…。あ、攻略本をつくられてるんですよね？（笑）。

一同 （爆笑）

―― いや、遠慮しないで発言を続けてください（笑）。

杉森 ひとつのゲームの謎を解くのって一生に一度のことじゃないですか。ゲームのなかでは1回しかおきないことですから、そういう瞬間を大事にしてほしいですし、後々の思い出にも残りますし。だから、せっかちにならずにゲームを楽しんでほしいと思いますね。

まだまだ続く!! ポケモントーク

小さい頃はどんな子供？

増田 僕はデコチャリが好きな子でしたね。

―― デコチャリ？

増田 自転車にいろいろ電飾系のものをつけて…。

杉森 デコトラの自転車版ですね。

―― ああ、ありましたねえ（笑）。

増田 白バイに止めれらたことがあるんです（笑）。自分でつけたのに、「これ、どうしたんだ！」って言われて（笑）。基本的にプラモをつくったり分解したりするのが好きでしたね。カメラでも何でも、中はどうなってるんだろうって思いながら分解ばかりしてましたね。

―― それで怒られたことはありますか？

増田 いや、親もわかっていて、モノが壊れたら渡してくれて（笑）。

杉森 僕はちっちゃいときから絵ばかり描いてましたね。

―― どんな絵を？

杉森 マンガの似顔絵とか適当な4コママンガとか。

―― ゲームフリークが同人誌のようなものを出していたときに挿し絵なんかも描いてたんですよね。影響を受けた漫画家はいるんですか？

杉森 結構流行に流されやすい少年だったので（笑）。「宇宙戦艦ヤマト」とか「ガンダム」とか、一通りにものには影響を受けてます。

いまいちばん興味があること

増田 あのう、9月に子供が生まれまして…。

―― それは、おめでとうございます！

増田　ありがとうございます。9月の誕生石はサファイアなんです（笑）。いま、その育成にはげんでおります。

―― お子さんが生まれて価値観が変わりましたか？

増田　変わりましたね。モノはなぜかわいく思えるのかとか。他人の子供はそうでもないのに、自分の子供がかわいいと思えるのはなぜなんだろうとか。そのようなこととポケモンを結びつけたりしてるんですね。どうしてそんなに愛着がわくのかとか。

―― 開発がいちばん佳境のときに生まれたんですね。

増田　佳境のちょいあとくらいですね。でも、出産に立ち会ってると、生まれてこようとしてるときにポケットのなかの携帯がビィ～ンとなって、メールが入ってましたけど。「この仕様でいいですか？」って（笑）。

一同　（爆笑）

杉森　そのような話の後は言いにくいなあ（笑）。僕はとにかくずっと忙しかったので、何をやっていいのかわかんないんですね。

増田　ゲームしてるんじゃないの？

杉森　いま『ゼルダ』をやってるんで。

―― 『風のタクト』はどうですか？

杉森　すばらしいです。面白いですね。

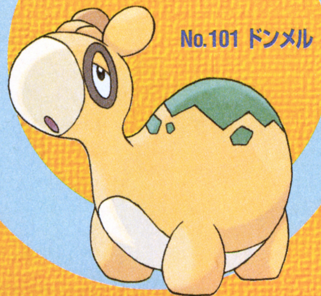
―― あのようなゲームをつくりたいとか思いませんか？

杉森　つくりたいとか思わないですね。もういいです（苦笑）。「どうやって3Dのゲームをつくるんだ？」なんて考えるとクラクラしてしまって（笑）。遊ぶのはいいんですけど、つくる側には行きたくないなって。ホントにアタマが下がるというか、スゴイなと思いながら楽しんでます。

―― でも、3Dの草むらのなかに分け入ってゆくような、RPGの『ポケモン』もやってみたいですよね。

杉森　そうっすか？

―― ええ（笑）。



No.101 ドンメル

休日にすること

増田　料理をつくってますね。何でもつくるのが好きなんですよ。片付けはダメなんですけどね（笑）。

―― 得意な料理は？

増田　ポトフ（肉や野菜類をじっくりと煮込んだフランスの家庭料理）ですね。ただ煮込むだけなんですけど…。

―― 杉森さんは？

杉森　なんか、オレ、バカみたいだな…。かっこいいこと言えないし（笑）。

一同　（爆笑）

杉森　僕は休日はマッサージに行ってます。肩が岩のように堅くなってるんで…。

ポケモンに生まれ変わるとしたら？

杉森　…ちょっと考えさせてください。

増田　僕はバクオングですね。年をとってもずっと騒いでいたいというか、気合いを入れていたいから（笑）。

No.047 バクオング

杉森　……（壁に貼ってるポケモン図鑑をチェックする）。

一同　（笑）

増田　ケッキング？（笑）。

杉森　新しいキャラで…。やっぱり、のんびりしたいので…ナマケロ。

いちばんうれしかったこと

増田　小学生のとき、ずっと「自転車がほしい、ほしい」って言ってたんですけど買ってくれなかったんです。山の上に団地があってそこに住んでたんですけど、下のほうにお店があって、ある日、親父からそこまで来いって言われて、何もわからずにとにかくダーッと行ったんです。そしたらいきなり「自転車を買ってやるから好きなのを選びな」って言われたときは、すご～くうれしかったですね（笑）。

杉森　僕は小田部さん（注）のサインをもらえたこと。この仕事をしていてよかったと思いましたね。まさか小田部さんが任天堂にいるとは思っていなくって。子どもの頃は小田部さんの作品を見て育ったので。

No.036 ナマケロ

増田　一緒に仕事もできたしね。

杉森　いまだに緊張するんですよ。口をきけなくなっちゃうくらい（笑）。

GBアドバンスとは

増田　4人で遊べるおもちゃですね。

杉森　ちょうどいいゲーム機みたいな。遊ぶのも、つくるのも、ちょうどいいなと。

任天堂とは？

増田　スタイルにしても、つくりかたにしても学ぶべきことが多い会社ですね。お手本にいつまでもなっててくださいって感じですね。

杉森　セガが好きなんですけど…。

一同　（爆笑）

杉森　任天堂とは…。やっぱりお手本みたいな感じですね。

増田　つくりかたが似てるなあと思うんです。他のハードでも仕事をしたことがあるんですけど、そういったところと違って、「どんどん売っていこう」というのとは違うので。そのへんはすごく共感を覚えますね。

杉森　ゲームを見て感銘を覚えることって、任天堂くらいですよね。ファミコンの頃からずっと鳥肌がたちまくってます（笑）。

―― いちばん印象に残ってるゲームは？

増田　SFCの『F-ZERO』ですね。衝撃的で、いまだに小田急線に乗るときに、電車が動き出すときの音が、『F-ZERO』のエンジンの音に似てるなあって思うんです。電車に乗るたびに「『F-ZERO』だ！」って（笑）。

杉森　僕は初代『メトロイド』ですね。

最近食べておいしかったもの

増田　基本的に生ものが好きなんですよ。それでこの間、久しぶりにアワビを食べて、やっぱり海のかおりはいいなあって。日本人に生まれてよかった（笑）。

杉森　正月は実家に帰って家のものが食べられるので（笑）。やっぱりおふくろの味かな。そう言っておくと親も喜ぶので（笑）。

ゲームクリエイターになりたい人たちへ

増田　プラモデルじゃないですけど、手で感じてモノをつくるということを、いろんなところでやってほしいと思いますね。ゲームってコンテンツなので、手触りの感覚がないんですね。今作の発売日に、うちのスタッフ全員で新宿に行って、お店に商品が並んでるのを見て、そこで初めて「ああ、売ってるじゃん！」って感じになるんです。ゲームをつくってると、どうしても中だけにこもって、商品が外で売られてる感覚が乏しくなってしまうんですよね。

杉森　ときどき、そのようなことを聞かれるんですけど、僕らって同人誌あがりみたいな感じなので、「ゲームクリエイターになりたい！」って思い詰めて就職したパターンとは全然違うわけですよ。だから、参考になるようなことを言えるかわからないんですけど（笑）。僕の場合は絵描きですが、とにかく人をよろこばせろと言いたいですね。自分の殻にこもっていないで、とにかく人に作品を見せる手段を得て、どう思われたのかを考えながら、作品を多くの人に見てもらう努力をせよと。そうすると人のつながりが増えていって、僕らの場合はゲーム会社をつくろうというところまでいったわけですが、そういうふうになっていくんじゃないかと思いますね。

ポケモンの生みの親、田尻智さんらが創刊したミニコミ誌「ゲームフリーク」。写真は記念号

【注】小田部さん=テレビアニメ「魔法使いサリー」や「アルプスの少女ハイジ」の作画監督をつとめていた小田部羊一さんのこと。現在は任天堂でイラストやアニメの監修などの仕事をしている

ハミダシ質問箱
『風のタクト』のサントラCDは出ないのですか？（神奈川県・東海林さん）
名曲が多いソフトですから、発売の動きがあるようですよ。早ければ2月末に出るようですので、続報をお待ちくださいね。（広報）

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第84回

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

★★★

2003年が明け、鏡開きもしないうちにビッグニュースが飛び込んできました。GBアドバンスの高級モデル「ゲームボーイアドバンスSP」の発表！ このニュースに関しては、新聞などを読んで知ってる人も多いと思うけど、ニンドリもビックリしたのだ。というわけで、今回もこの新製品のことやら、気になることを企画部のHさんに聞いてみたので、じっくり読んでね。

しつもんばこナビゲータ

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『風のタクト』はフィギュア集めに夢中。『ポケモン』は通勤電車のなかでプレイ中。この号の仕事が終わったら、買いだめしているソフトも触るつもり。

任天堂キャラクターずかん 35

CHARACTER DATA FILE — No.35

ドクターマリオ

英名／Dr.Mario

もともと『ウイルス』というタイトルで制作されていたパズルゲーム。そこにマリオがお医者さん役で登場し、『ドクターマリオ』としてファミコンとGBで1990年に発売されるや、システムの斬新さも手伝って、世界中で1000万本も売れる大ヒット作に。ご存じ『スマブラDX』のプレイヤーキャラとしても登場し、2月7日発売の『ニンテンドーパズルコレクション』にも収録されてるぞ。

こんごうのワンショット

ゲームフリークの会議室のドアには、リザードンなどポケモンのイラストが。この部屋ではどんな打ち合わせをしているのかな？

Question 1　2002年から2003年へ

年末商戦の感想をお願いします！

埼玉県・GCKさん

A　任天堂としてはとてもよい年末年始でしたね。

11月21日の発売後、40日間で『ポケットモンスター ルビー・サファイア』が400万本の出荷数を達成したんです。近頃「ゲームが売れなくなった」とよく言われますが、さすが『ポケモン』というか、本当にビックリする数字ですよね。このソフトと同時にGBアドバンスもたくさん売れてまして、この勢いは当分止まりそうにない感じなんですね。一方、ゲームキューブソフトでは、『風のタクト』が順調に売れてるものの、静かな出足という感じになってます。もちろん通常のソフトよりもたくさん売れてるのですが、「最高傑作」とも言うべき名作だけに、ミリオンをすぐに突破するような売れ行きを見せてもいいはずなんですけどね。でも、『マリオパーティ4』が驚くほど好調で、この年末年始は家族みんなで楽しめるソフトに注目が集まったということなんでしょうね。（広報）

☞ 年末に量販店へチェックに行くと、『ポケモン』が売り切れていたお店はあったんだけど、『風のタクト』はいつでも買える状態…。あんなにスゴイソフトなのに。でも、まあ、任天堂ソフトは、長〜く売れ続けるというパワーをもっているから、勝負はこれからでしょう。がんばれリンク！

『ポケモン』売り切れの張り紙。量販店では、GBアドバンスもカラーによっては売り切れてるものもあったのだ

Question 2　ゲームボーイアドバンスSP登場！

何かビックリする情報をお願いします！

愛媛県・てゆるさん

A　GBAの高級モデルが発売されることになりました！

1月7日に急遽発表した「ゲームボーイアドバンスSP」は、フロントライトを搭載しておりまして、充分な光量のないところでも快適に遊んでいただけるようになります。また、ゲームボーイでは初めて折り畳み式を採用しましたので、畳んだときのあまりのコンパクトさに、ビックリしていただけるでしょうね。デザインもいままで以上に洗練されたものになっていますから、これまでのGBアドバンスのデザインにためらいを感じていた大人の方も充分ご満足していただけると思っています。でも、もちろん大人の方だけに向けた商品というわけではなく、ゲームボーイを楽しみたいすべての人に向けた商品なんです（笑）。カラーもプラチナシルバー、アズライトブルー、オニキスブラックと3色そろっていて、すべて宝石の名前なんですね。2月14日に12500円で発売する予定で、3月末までに全世界で200万台を出荷することになっています。（広報）

☞去年の夏からずっとウワサにのぼっていた新型GBアドバンスがついに姿を現したという感じなんだけど、この年末年始、GBアドバンスの売れ行きがとてもよかっただけに、いきなりの発表&発売でかなり驚いたのだ。それに、3月にはGBプレーヤーが発売されるし、どちらを買うか、迷ってしまう読者も多いんじゃないかな？

➡京都の任天堂本社まで行って、GBアドバンスSPを触ってきたのだ。詳しくは毎月新聞を読んでね

Question 3　2003年ソフトラインナップ

新作タイトルが発表されましたね！

東京都・タウラ島の住人さん

A　『ピクミン2』や『どうぶつの森2』などですね。

ゲームキューブソフトでは、その他にも『マリオカートGC』も発売スケジュールにのりましたが、これが2003年の任天堂のソフトラインナップのすべてではもちろんありません。『ピクミン2』などは、すでに宮本などのインタビューで明らかになっていますし、みなさんの要望も強いということで、「しっかりつくってますよ」ということを知っていただくために、スケジュール表に正式に載せたわけなんです。それに、これらのソフトは、タイトル名を聞いただけでも、みなさんに想像がつくようなものばかりなわけです。今年は新機軸のゲームに挑戦していく年でもありますので、たとえば『マリオ128』のような、これまでにない、まったく新しいソフトについてはスケジュール表に載せてませんし、それ以外にも日経新聞に報道されたように、『ポケモン』がキューブで遊べる商品も出ます。まだまだ未発表の魅力的なタイトルをたくさんつくっていますので期待してくださいね。（広報）

☞年末に発売カレンダーに加わったタイトルとしては、GBAソフトでも『マリオゴルフGBA』と『マリオテニスGBA』が追加されたのだ。発売日は「未定」だけど、キューブ版の『ゴルフ』が「夏」で、『テニス』が「来冬」なので、その頃にGBA版も発売されるんでしょうね。

➡『ゴルフ』が先か『テニス』が先かでやきもきしてたんだけど、これで決着。目からウロコが落ちるようなデキに期待！

Question 4　『ポケモン』の新作？

キューブ版の『ポケモン』について教えて！

千葉県・キャモメ田中さん

A　今年の前半に発売する予定です。

このソフトは、『ルビー』もしくは『サファイア』のカートリッジをさしたGBアドバンスをケーブルでつないだ状態で使用することを想定しています。つまり、従来のような『ポケモンスタジアム』のようなものとは違ったものになるんですね。これは、任天堂にとって戦略的な商品ですので、価格も通常より安くすることも考えています。とは言っても、これまでの通常のソフトを安くすることは考えていません。この商品に関しては、これ以上はまだお話することができないんです。今後のリリースにご期待ください。（広報）

☞どうやらソフト以外の何かがついてきて「戦略的な価格」で販売するという風にも読みとれるんだけど…。それに、気になるのはソフトの中味。現状で考えられるのは、ポケモンの交換がスムーズにできるようなもの。それもインターネットを使って友だちと交換できるようになったり、もしかすると『ルビー・サファイア』に登場しなかったポケモンも追加できるようになるなんてことも？

➡アチャモはどうしてオレンジ色をしているのか？その答えはインタビュー記事に載ってるぞ

Question 5　ニンテンドーゲームキューブ

『ニンテンドーパズルコレクション』のCMはどんな感じですか？

長野県・マリオ・タロンさん

A　近々芸能界にデビューするあの人が出ます（笑）。

モーニング娘。のナッチの妹のアッチ…安倍麻美さんが登場することになってるんです。昨年に開かれたデビュー前のプレイベントでは、2～3000人ものファンの方々が集まったという、期待の新人ですね。『ニンテンドーパズルコレクション』という、これまでの任天堂のパズルゲームの名作が集まったソフトのCMということで、ゲームファンのみならず、より多くの人にアピールしていきたいということで、いま非常に注目されている安倍麻美さんに登場していただくことになったわけです。放送は1月24日からはじまる予定になっていて、彼女がCMに登場するのは初めてということなので、ぜひ楽しみにしてください ね。（広報）

☞今年最初に発売されるゲームキューブソフト『ニンテンドーパズルコレクション』。名作パズルゲームが3本も入っていて、しかも1400円のGC-GBAケーブルが同梱で、それでなんと5800円。すでにGC-GBAケーブルを持ってる人は、「いらないからもっと安くして」と言いたくなるかもしれないけど、友だちと対戦するときにも役立つし、これは買いでしょう。

ハミダシ質問箱

どうして『ファイアーエムブレム』を海外で発売しないの？（鳥取県・早苗さん）これまではシミュレーションRPGというジャンルが海外では受け入れられにくいということはあったと思いますが、『アドバンスウォーズ』が好調ですから前向きに考えたいですね。（広報）

ハミダシ質問箱

GBA版の『ゼルダ』はいつごろ出ますか？（神奈川県・いっちゃん）　海外ではすでに発売されているんですけど、日本では3月に発売する予定です。ローカライズ（日本語版への移植）などに時間がかかりますし…。（広報）

Question 6　ゼルダの伝説 風のタクト

トゥーンレンダリングって何ですか？

東京都・カラメル☆キャラメルさん

A　『風のタクト』の画像処理技術のことです。

3DでつくったCG映像を、2Dのように見せる技術のことですね。ですので、実際は立体的につくってるのですが、見た目はアニメのように平面的に見えるというわけなんです。光や陰の色の塗り方も、非常に特徴的な表現手法なんですね。で、実際にプレイしていただくと、とても立体的につくられてるのがおわかりいただけると思います。たとえば、海のうねりなども、とてもリアルで、望遠鏡で遠くの島を見ようとしても、波頭がじゃまで見えないこともあって（笑）。ファミコン誕生から20年で、よくここまで進化したものだと感動しちゃいますよね。（広報）

☞トゥーンとはアニメ（cartoon）のことで、レンダリングとは「画像を生成する」というCG用語。ところで、3Dのゲームで酔いやすい人も、今回の『ゼルダ』のようにトゥーンレンダリングの手法を使ってると、酔いが軽減されてるんじゃないかと思うんだけど、どうなんでしょうか。今後も『風のタクト』だけでなく、いろんなゲームでこの手法が取り入れられそうな感じ。一方、アニメもどんどんゲーム化されることになるんだろうし、アニメ制作と同時進行でゲームをつくるなんて動きも加速されることになりそうです。

もう「触れるアニメーション」という言葉がピッタシの『風のタクト』。ゲームでしか味わえない感動をアナタも！

Question 7　ニンテンドーゲームキューブ

『メトロイドプライム』の海外での評判は？

長崎県・山川健一さん

A　大絶賛されてますよ（笑）。

アメリカの「ローリング・ストーン」などの著名エンターテイメント系の雑誌や、多くの人がアクセスするウェブサイトなどで、『メトロイドプライム』の評価がすごく高かったようですね。たとえば「現代の最高傑作。これまでで最も面白いビデオゲーム」といったものや、「すばらしいグラフィック」「ずっと手元に置いておきたい作品」、さらに「まさに完璧！」といったものまで、大絶賛の嵐なんです。日本での発売日も2月28日に決まりましたので、ぜひ多くの人に遊んでいただきたいですね。（広報）

☞一方、GBA版の『メトロイドフュージョン』のほうは、GC版の2週間前の2月14日の発売に。つまり、その2週間のうちに『フュージョン』をクリアすると、ファミコン版の『メトロイド』がすぐにキューブでも遊べるようになっちゃうというわけなのだ。9年も待たせたシリーズだけあって、出血大サービス。これを機会に3作に登場する、主人公サムスの違いをチェックすると楽しいかもね。

「すばらしいグラフィック」という評価があったけど、「まさに！」って感じ。サムスのバイザーに映る水滴とか、すごくリアルなのだ

Question 8　ファミコン20周年でイベント？

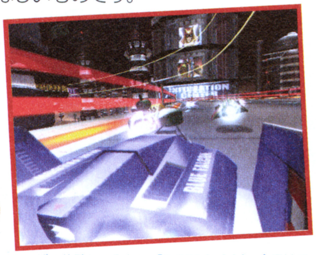
今年予定しているイベントを教えてください。

岐阜県・きまぐれ男爵さん

A　まず、次世代ワールドホビーフェアが開催されます。

すでに大阪会場は終了しましたけど、1月25・26日に幕張メッセ、2月2日にナゴヤドーム、2月9日には福岡ドームで開催されることになっていて、任天堂ブースでは初めて『F-ZERO GC』をプレイアブルで出展することになっています。今回はゲームキューブの実機のみで、アーケード版のほうを出す予定はありませんが、とにかく速いんです！　超音速です！（笑）。やっぱりゲームキューブになって映像がクリアになったので、スピード感がより一層感じられるようになってるんですね。それに、操作性もすごく快適なので、つい声が出ちゃうんですよ。「わー！」とか「あれ～、落ちちゃった～！」とか（笑）。入場は無料ですので、会場にお近くの人は、『F-ZERO GC』の圧倒的なスピード感をぜひ体験していただきたいですね。ホビーフェアのあとは、各店舗で店頭ゲーム大会を開いたり、今年はファミコン生誕20周年だから…もともと任天堂は過去を振り返らない会社ですけど、今回は何か記念になるようなことができるといいなあと思っています。（広報）

☞ホビーフェアでは、『F-ZERO GC』のほかにも『ポケモン ルビー・サファイア』で「むげんのチケット」というどうぐがもらえるイベントも。でもやっぱり気になるのはスペースワールドのこと。まだ、開催するかどうかは未定のようだけど、ファミコン生誕20周年と併せて、大々的に開いてほしいものです。



ホビーフェアでぜひ体験してみたい『F-ZERO GC』。今回はアーケード版との連動に関しては公開されないんだとか

Question 9　ゲームボーイアドバンス

『GBミュージック』はどうなりましたか？

神奈川県・H・Kさん

A　もちろん開発は進んでいますよ。

前にもお話ししましたけど、『GBミュージック』は単なるゲームにとどまらず、これまでにない、まったく新しいジャンルの娯楽として広めていきたいというのがあって、だからこそ「GBアドバンスが楽器になった」という言い方もしているわけです。別の言い方をすると、新事業のようなものなんです。たとえば曲の追加更新のようなことも考えていて、ひとつの音楽ゲームとして終わらせたくない商品なわけです。それで、ゲームシステムだけでなく、流通面やプロモーションなど、いろんな観点から仕組みを考えていまして、社内で議論をかわしている段階なんですね。誤解のないようにここで言っておきたいのは、『GBミュージック』はよくある音ゲーとは一線を画しているソフトで、たくさんの楽器を普通にひけて、音もクリアで、音楽の根本にある、みんなで楽しめるとい

うことができるソフトなんです。その意味で、新機軸の娯楽商品としてじっくり検討してから発売したいと考えているんですね。(広報)

『GBミュージック』が、東京ゲームショウに出展されたのは2001年の春のこと。それから約2年、大々的に発表したわりには「待たせすぎ」の感も…(『GBミュージック』って何?」という読者も多いだろうし)。このソフトがあれば、GBAを50種類もの楽器に変えることができ、通信ケーブルがあれば、最大4人までセッションも楽しめちゃうわけ。それに、ゲームボーイプレーヤーに接続すれば、『どうぶつの森2』で村メロを作曲するなんてこともお茶の子さいさい…かな?

もし『GBミュージック』が昨年夏までに発売されていれば、「スマブラDX」コンサート」の会場前で、任天堂ミュージックのいろんなセッションが行われていたんでしょうね

Question 10　何が起こるかわからない?

任天堂がほかのメーカーのソフトを開発することはあるの?

千葉県・2Dライクさん

A　可能性はまったくゼロとは言えないと思います。

任天堂の開発スタッフのなかで、たとえば「『バイオハザード』をつくってみたいよ」なんて言い出すことが、まったくないとは言い切れないと思うんです。ただ、現実問題として、任天堂にはコンテンツはいっぱいありますし、開発スタッフにも限りがありますし、当然相手先さんの都合もあるわけですから、可能性はゼロとは言いませんけど、実現するのは非常に難しいでしょうね。でも、任天堂の100パーセント子会社である「ブラウニーブラウン」が『新約 聖剣伝説』をつくっていて、それがスクウェアさんから販売されるように、そのようなことは今後もあるかもしれないですね。任天堂のプラットホームから面白いゲームが出てくるのであれば、開発のスタイルがどうあれ、そういったことは歓迎すべき話なんですよね。(広報)

日経新聞(1月6日朝刊)に山内溥前社長のインタビュー記事が久しぶりに出ていたのだけど、そこで興味深いことを語っているので、引用してみよう。「今後はクリエイター同士が会社を越え共同開発する『混血ソフト』が重視される時代になる。1人の才能は永遠ではない。智恵を融通しあい、業界全体で面白さを追求しないと消費者に飽きられてしまう」。たとえば、任天堂がコナミと合同でマリオファミリーも登場する『パワプロ』をつくったり、『ドラクエ』や『FF』といった大作RPGも「混血ソフト」として開発されるといったことが、絵空事ではない時代がやってきたということなのだ。1年前には、エニックスとスクウェアが合併するなんてことを、誰も想像できなかったわけだし(でも、この合併話は最後までどうなるかわからないんだけど…)、今年もいろんなニュースが飛び込んできそう。

Question 11　2003年、期待の新製品

ゲームボーイプレーヤーについて詳しく教えて!

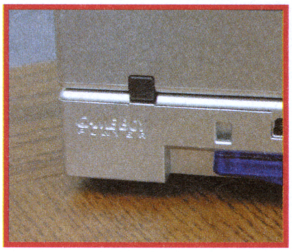
大阪府・サラダさん

A　まだ詳しくお教えできる段階ではないのですが…。

一番の特徴はとにかく画面がキレイだということですね。糸井重里さんのホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」(www.1101.com)で、テレビに映ったゲーム画面をそのまま紹介していただいているんですが、ゲームボーイの画面を単にそのまま引き伸ばしたようなボヤけた感じではなく、とてもクリアで見やすいと評判なんです。これは、ゲームボーイの画面をそのままテレビに映すのではなく、ゲームキューブのほうで画像処理をしっかりしてるからキレイに見えるようになってるわけです。それで重さは370gで、キューブにほうが1400gですので、4分の1の軽さなんですね。3月の発売を楽しみにしている人も多いと思いますが、詳しい情報に関してはもう少しお待ちくださいね。(広報)

ゲームボーイプレーヤーに関する質問がいっぱい寄せられていて、GBアドバンスSPと並んで、この商品は間違いなく2003年前半の期待の商品と言えるでしょう。で、実際に任天堂本社でゲームボーイプレーヤーを触ってきたんだけど、画像がホントにキレイ。しかも壁紙(GBの画面のフレームの部分)を変えられたり、タイマーなどのちょっとしたオマケが入っていたのだ。でも、密かに期待していたミニゲームみたいなものは入っておらず、そこがちょっと残念だったかな。

形状が異なるので、松下製のQには装着できないようになっている。注意してね



5000円で発売されるGBプレイヤーのロゴ部分。厚みもないので、キューブとドッキングしても違和感を感じないのだ

ハミダシニュース

NECとの新ハード開発の話は本当ですか?(北海道・ナオヤさん)

(キッパリ)それは誤報です。最近は誤報も多いですよね~(笑)。ゲームキューブはこれからだというのに…。(広報)

「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡ 03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

今日も元気にタクトを振る、『ゼルダ』のディレクター青沼英二さんです(?県・LOGさんの作品)

ホッホーイ！ホッホーイ！ ゲームでしか味わえない生活がある！

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.13

作品募集中！

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

去年の終わり頃から、任天堂ホームページで『どうぶつの森+』の壁紙がダウンロードできるようになってますよね。どうぶつの森のカレンダーを、あなたのパソコンのデスクトップに！ 2003のスタンプや、四季のイラストが素敵です。けど、女の子バージョンはないのかなあ…？

グッズもたくさん出てますが、みんなは誰が好き？

森なワンショット

群馬県の青いミニドラんから送られてきた写真。海岸での貝がらひろいですね。

「気分はもうどうぶつの森です。たくさんひろえました。」

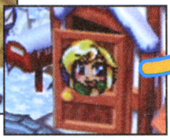
キレイな貝がらありました？

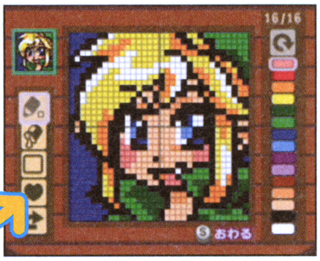
個性的なマイデザイン

岡山県／神威マユ民さん

自己流で、おなじみのキャラクターをデザインしてくれました。「ピカチーハニワ1ごう」は、ピカチュウ+オリマー+るすばんハニワくん！

↑くちぐせは「どすこい！」だそうです。ちなみに2号もいるんでしょうか？





↑「木の実」のリンク。こんな小さい絵なのに、神威さんのテイストがちゃんと出てます！

森のさんぽみち

山形県／Q丸さん

ねんどで作ったというオリビア、ルーズ、ブンジロウ、バニラ。森をさんぽしているようなイメージで、庭で写してくれました。雰囲気でてますね。釣りをしてるブンさんの瞳がとってもキュート。

おでかけ 編集部員の村

突然ですが、編集部ケイ大佐のパンツァー村へ潜入！キーワードは「酒」？池がハートの形をしているのが印象的でした。

↑ここがケイ大佐のお家ですね。向いはケインニッヒ将軍の家です

↑取材はわかるんですが、レアアイテムせがまれても！

↑部屋は銭湯。ゆぶねの代わりにマーライオンの打たせ湯が

↑あっ、カプエヌ！リュウと春麗の看板だ～

↑えっ。うちは酒屋じゃないですよぅ。

↑雪見酒ですね。「寒いから酒のも～」ってかんじ？

↑会話より酒でコミュニケーション…と言いたい？

↑ロイヤルでシックで王朝な、ケインニッヒ将軍の部屋

 ©Nintendo 2001

たぬきちフォーエバー

北海道／ヨタメシさん

「突然のできごとでした…。あんなに元気だったたぬきちが過労で倒れ、そのまま帰らぬ人に…。…ふざけていません。真剣です。愛するがゆえに作りました」

もしそうなったら、きっとたくさんの人が訪れるでしょうね。グレースの車にひかれたりもせず、いつまでも元気でお店やっててもらいましょう。

たぬきち賞 おめでとうございます！

12月分のたぬきち賞は、前号掲載した東京都のhintenboさんです！

このサッカーゴールがお気に入り。デザイン看板の変わった使い方を見せてくれました！

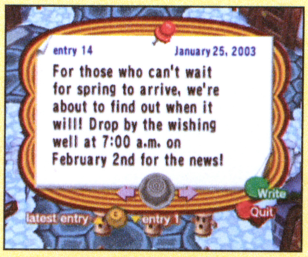
ユニークな部屋や花でいっぱいの村も良かったです。みんなも、じまんの作品をどんどん応募してね!

おまけの島

島の旗にハイリア文字でデザインを作り、無理矢理『ゼルダ』の世界にある島だと言いはってみる。村にハイリア語の看板をたてても面白そう！

ちなみにこれ本当は、左で紹介しているケイ大佐のティガー島だったりして（こら）。

海外版の『森+』『Animal Crossing』



↑告知が出てますが、朝の７時って…、早っ！さて、春はもう来るのでしょうか？

2月2日には、独特のイベントが行われるようです。その名も「Groundhog Day」、春の到来の目安とする日。日本でも2月3日は節分ですよね。「Groundhog」はマーモットの一種。穴から顔を出し、自分の影を見て春がもうすぐなら冬眠を終える、と言い伝えられているとか。

紹介する住民は、雪のよく似合うペンギンたち。と、おまけでタコのおくたろうです。

↑寒いのに、こんな朝からお集まりです。そして１時間後…

↑地中からリセットさんが！マーモットの代わりに春の訪れを告げてくれます

↑すぐそこの春を喜ぶ村長さんから、花の模型がランダムでもらえます

↑かまくらには、ひばちでおもちではなく、シチュー！コトコト煮えてます

かまくらでゲームする時、ヒドイ子がいるの。安いみかん箱ばかり用意してて、それを買い取らせる…。アタイ、損してるじゃない！アンタはそんなことしてないでしょうね、ガジガジ？

賞品はゲームキューブバッグ！レアすぎてヤバくない？

タイヘンな掘り出し物でっせ、へっへっへ。品切れ御免、お早めに！

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください
デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

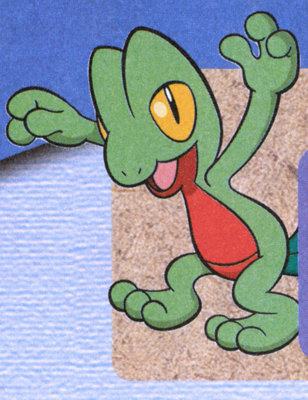
●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください
その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。

毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。

スターフォックスTシャツも！

あて先
〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着



●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00013

ついに「むげんのチケット」に関する詳細が明らかに。ますますホビーフェアかポケモンセンターに行きたくなるよね! ポケモンカードも新シリーズとなり、新ポケモンがついに登場だ!

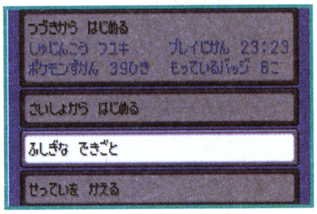
トピックス

「むげんのチケット」を入手してラティアス&ラティオスに会おう

次世代ワールドホビーフェアで配布されている「むげんのチケット」だが、このチケットは「こころのしずく」という貴重などうぐを持った、ラティアスとラティオスに出会うためのものなのだ。この「こころのしずく」は、2002年夏に公開された映画でストーリーのカギを握る宝石だったので、覚えている人も多いのでは?

イベントで「むげんのチケット」をもらおう

「むげんのチケット」は次世代ワールドホビーフェアの会場で1日先着5000人に配布される。当日はGBA本体と下記の条件を満たしたカートリッジが必要。またポケモンセンターでも2月3日〜3月2日まで配布されるので、行けなかった人はこちらへ!



↑「むげんのチケット」に関するお問い合わせは（0120−049−725）まで

入手条件

・ジムリーダーを倒し、その証であるバッジを5つ以上集めておく
・トウカシティのポケモンセンターに1階に行き、パソコンの横にいる人に話し掛ける。プロフィールを聞かれたら「ふしぎ　できごと　わくわく　ドキドキ」と答えよう
・「ふしぎなできごとクラブ」の情報を聞いたら、レポートをして再スタート。「ふしぎなできごと」の項目が追加されていればOK

「こころのしずく」を持ったラティアス&ラティオス

ゲーム内での「こころのしずく」はラティアスとラティオスに持たせると、とくこうととくぼうを上げる効果を持つ。この2匹しか使えないどうぐなのだ。

↑捕まえたラティアスを確認してみると…

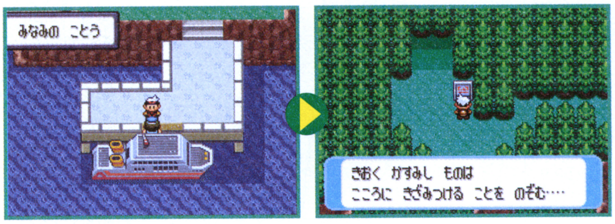
↑どうぐの画面で確認するとその効果がわかる

チケットを使って南の孤島へ

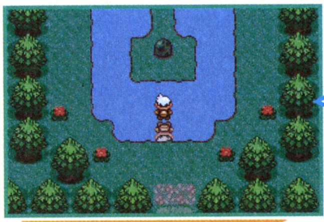
トウカシティのセンリからチケットをもらってでんどういり後、ミナモシティから連絡船に乗るとラティアスとラティオスが住む南の孤島に行くことができる。早速上陸してみると…。

↑ミナモのふねのりばから連絡船へ

でんどういり後



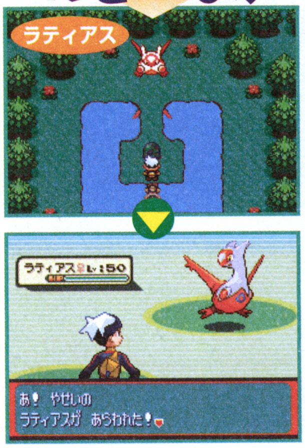
↑南の孤島はその名のとおりの小さな島。こんなところにいるのだろうか?



森の中の石碑をチェック

上陸して森の中にある石碑のようなものを調べると、奥から『ルビー』ならラティアスが、『サファイア』ならラティオスが現れるのだ。

ルビーなら



↑倒したり逃げてしまうと、もう会えない

サファイアなら

↑バージョンによって登場ポケモンが違う

©2001,2002 Pokémon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2003 Pokémon. ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

ポケモンカード 新シリーズ1月下旬に新発売

『ルビー』『サファイア』に登場する新ポケモンたちが、ついに「ポケモンカード」の新シリーズに登場。第1弾はキモリ、アチャモ、ミズゴロウの3匹を中心にした構築済みスターター3種類と、拡張パックが1種類販売される。新たなカードバトルが始まるぞ！

詳細

ポケモンカードゲームADV　アドバンスアドベンチャー

第1弾構築済みスターター
（キモリデッキ、アチャモデッキ、ミズゴロウデッキ）
発売：1月31日発売予定
値段：各900円（税別）

第1弾拡張パック
発売：1月31日発売予定
値段：300円（税別）

「ポケモンカードプレイヤーズ」会員募集中

ポケモンカードの新シリーズ発売に伴い、ポケモンカードファンクラブ「ポケモンカードプレイヤーズ」も誕生。入会するとオフィシャルのキットや会員証がもらえ、イベントに参加してポイントをためると、豪華特典もあるぞ。

↑入会方法はプレイヤーズ事務局（03-5464-0669）

会員特典も！

グッズだけでなく、下記のイベントなどに参加して「けいけんち」をためるとオリジナルのカードがゲットできたり、うれしい特典がある。会員でなくてもイベントには参加できるよ。

開催日	エリア	店舗名
2月2日（日）	北海道	ジャスコ札幌平岡店
2月2日（日）	東北	イトーヨーカドー仙台泉店
2月2日（日）	関東	イトーヨーカドー葛西店
2月9日（日）	中部	アピタ長久手店
2月2日（日）	関西	ジャスコ野田阪神店
2月2日（日）	中四国	グランフジナタリー店
2月16日（日）	九州	ダイエー笹丘店

発売記念イベントに参加しよう

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

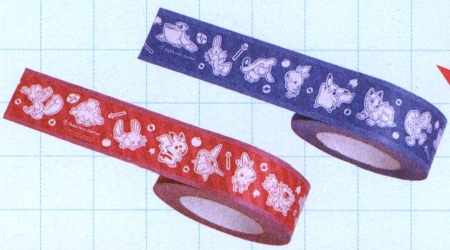
2月の「マンスリーピカチュウ」が発売中

毎月発売されている「マンスリーピカチュウ」シリーズだが、2月の新作が早くも登場。街、海、山などでいろんなものを見つけて「これなあに？」と興味をもってしまうピカチュウ。ぬいぐるみは全部で12種類あり、絵本風のタグが付いていて、毎月のオリジナルストーリーも楽しめるぞ。

↑気分はバレンタイン？　価格は1200円

1本あると便利なクラフトテープ登場

赤を基調としたものと、青を基調としたものの2色を用意。それぞれのクラフトテープには7匹のポケモンが描かれており、いろいろな用途に使える。使うのがもったいなくなるテープなのだ。



RED・BLUEの2色を用意

←好きな色のテープを使って工作したり、引っ越しのお手伝いにも便利!?　価格はそれぞれ560円

不定期連載コラム ポケモンエピソード 「種市の初体験」の行方は？ ①

前号の予告通り、私の「ポケモンリーグ」初登場の内容が収録されたビデオテープ、題して「種市の初体験」の上映報告を…、と思ったのだが、実はそのビデオが行方不明になってしまったのだ。

私は現在家族4人で2DKのマンションに住んでいるのだが、結婚してから自分用の戸棚の整理を一度もしたことがない（人間、一度なまけると腰が重たくなるんだよねぇ～）。ビデオテープはその戸棚の中で、大体の位置は把握していたのだが、そこにたどり着くことすらできなかった。いったい戸棚に何が入っているのか？　種市家は汚いのか？　というか種市がダメなのか？　いろいろな疑問が交錯しながらあさっていると、「使用済みのいつ使うかわからない紙袋」「ビニール袋にギッシリつまった一円玉」「子供の紙おむつ」「防災用のリュックとミネラルウォーター」「カミさんの冬物のブーツ」など、およそ私のものが一切なくなっていた。レアスニーカーは？　GCの箱は？　あのビデオは？　無駄だと思ったが一応聞いてみた。「あそこの戸棚だいぶ変わったね…」「ずいぶんきれいになったでしょ！　いろいろ捨てたから…」。（次号に続く）

CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.12 お年玉プレゼント第2弾!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

今号もプレゼントをドド〜ンと大放出!

カプコンクリエーター応援コーナー 職人の工房

GC新作5タイトルHPアドレス [http://www.capcom.co.jp/gamecube]

キューブの新作5タイトルを開発中のカプコン。現場のクリエーターの素顔に迫る突撃コーナー!! 今回は、神谷さんと加藤さんの仕事場のデスクを紹介しちゃいます。机のまわりに何か面白いモノはないかな〜?

↑ぱっと見では、ちょっと恐そうな印象もするけれど、実はとても明るくて楽しい人柄の神谷さん

『Viewtiful Joe』ディレクター 神谷 英樹さん

華麗なヒーローが活躍する『ビューティフル・ジョー』を開発中の神谷さん。どうやら本人もヒーローは大好きのご様子。仮面ライダーなどのヒーローもののおもちゃが、デスクのまわりに散乱してました。

←机の横に置かれた段ボールの中には、山のようにおもちゃが積まれていました

→ガンダムにクリソツな「モビルフォース ガンガル」プラモ。こんなものまで持ってるとは…

↑神谷さんが手がけた『デビル メイ クライ』のサウンドDVDブックを、サイン入りで1名様に!

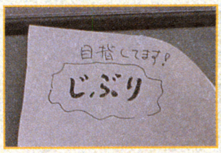
『DEAD PHOENIX』ディレクター 加藤 弘喜さん

なんてキレイに整頓された机! と思いきや、まわりのスタッフから「いつもはこんなじゃない!」とか「さっき慌てて片づけていた」などという証言が飛び交っていた加藤さんの机。普段はどんな状態なんでしょうねぇ。

↑なんだか不思議なぬいぐるみが飾られていました。普段の状態も見てみたかった…

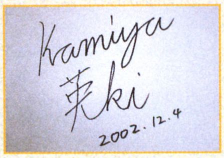
↑普段の運動不足を解消すべく、仕事場で愛用していたという健康器具「ボディブレード」を1名様に

←机の横に積まれたゲームやマンガ。ロクヨンのソフトがあったのが印象的です



↓卓上に貼られていた張り紙。いったいなんなんでしょうかねぇ(笑)

プレゼント NO.1 神谷さんのプレゼント 『デビル メイ クライ』サウンドDVDブック(1名様)



←サントラ+映像+アートが融合。DVD付きの豪華な本に、神谷さんのサイン入りで

プレゼント NO.2 加藤さんのプレゼント 愛用の健康器具 「ボディブレード」(1名様)

←通販で一世を風靡した健康器具。取り説等はないので、ぜひ使い方の分かる人に!

カプコン公式通販サイト情報 e-カプコマニア

e-CAPCOMお問い合わせダイアル 03-3340-0725(商品の注文もOK!)

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]

ナビゲーター e-カプコン 浦沢賀奈さん

遅くなっちゃいましたが、明けましておめでとうございます! 今年もe-CAPCOMをよろしくね! そして…先月からe-CAPCOMのHPでは、私とスタッフのミトがお届けする新コーナーが始まりました! ぜひ遊びに来てね〜!

バイオハザード レザージャケット

サイズ(M)/40,000円(税別)

定価6万円だったあのレザージャケットが、4万円の新価格で再登場! 寒いこの時期にピッタリの柔らかい革ジャンです。

e-CAPCOM ホームページの新コーナー カナ&ミトの「プチカプ」

昨年の12月にオープンしたての新コーナー、「プチカプ!」。e-カプコンスタッフの「カナ&ミト」が色々なグッズを楽しくリポートするよ。もちろんプレゼントも有り! 月1回更新なので、ぜひチェックしてね!

プレゼント応募方法 イラスト、カプコンへの質問など、おハガキを募集しています。「カプコマニア」のプレゼント応募は、右のあて先に、欲しいプレゼント番号(例:プレゼントNo.2など)を書いてハガキでお送りください。プレゼントの〆切は次号発売日消印有効です。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

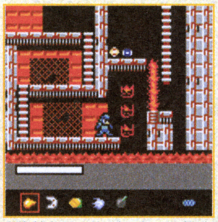
携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

ケータイ マニアックス

着メロ＆待ち受け画面からオリジナルゲームまで

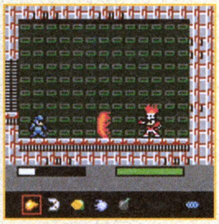
NEW i-mode 504i 専用ゲーム『ロックマン』

あの名作ゲームが携帯で遊べちゃう!!



⬆強敵をロックバスターで粉砕!

⬇ボスキャラもバッチリ再現!



アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム1 ⇨ミニゲーム ⇨カプコンパーティ（i Menu⇨i アプリサーチ　でもアクセス可能です）料金：月額300円（別途通信料金がかかります）※カプコンパーティでは504i以外にも対応しているゲームも多数あります。

NEW J-SKY 5Xシリーズ専用ゲーム『ファイナルファイト』

横スクロールアクションの金字塔!!

⬅オリジナル版の全6ステージを、ふたつのエリアに分けて配信する

⬆コーディ、ハガーそしてガイもしっかり登場!!

アクセス方法

●J-フォンメニュー⇨JAVA[TM]アプリ⇨ゲーム⇨ゲームパック⇨カプセル@カプコン
料金：月額300円（別途通信料金がかかります）
※カプセル@カプコンでは5Xシリーズ以外にも対応しているゲームも多数あります。

NEW ez plus ゲーム『サスカッチ ゴーホーム』

サスカッチがパズルゲームに登場!

⬆『ヴァンパイア』シリーズでおなじみのサスカッチが登場

⬇氷山や岩山を使って無事に家に帰れるように誘導しよう

アクセス方法

●EZ メニュー⇨トップメニュー⇨遊ぶ・楽しむ⇨ゲーム⇨クラブ☆カプコン
料金：月額300円（別途通信料金がかかります）
※携帯電話の機種によっては対応していない場合もあります。あらかじめご了承下さい。

カプイラマニア

⬅『エグゼ』シリーズのロックマンとブルースの擬人化イラストです
（神奈川県／刻樹勇騎さん）

➡初めて遊んだゲームはカプコンのゲームだったとか。イラストはおなじみの春麗だ
（栃木県／大香さん）

⬆「インターネットができないのでe-CAPCOM のグッズをプレゼントして欲しい」とか。そんな声にお応えして、今回はどど～んとプレゼントするぞ
（石川県／さとりランダさん）

年始特別 お年玉プレゼント

第2弾 e-CAPCOM 商品を太っ腹大放出!

前号に引き続いて、年始特別のプレゼント企画第2弾。今回は、カプコンの公式通販サイト「e-CAPCOM」提供のグッズ＆CDです。それぞれ各1名様にプレゼントしちゃいます!!

プレゼント NO.3
バイオハザード　G液体キーホルダー

⬅分厚いガラスの中に液体のGウィルスが怪しく揺れるキーホルダー。3色セットで

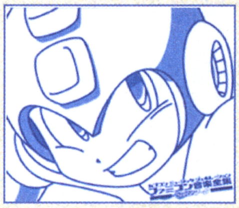
プレゼント NO.4
バイオハザード　S.T.A.R.S.　TシャツVer.0

⬅『バイオ0』の主人公、レベッカモデルのTシャツ。Mサイズを1名様に

プレゼント NO.5
ロックマン エグゼ　ゲーム音楽大全集　ロックマン エグゼ1～3

⬅ファン待望のロックマンエグゼ1～3までのゲーム音楽を完全収録したスペシャルアイテム。2枚組のCDです

プレゼント NO.6
カプコン ミュージック ジェネレーション　ファミコン音楽全集　ロックマン1～6



⬅「ロックマン」の1～6を収録した、ロックマニア待望のサントラ全集!

プレゼント NO.7
バイオハザード　携帯電話ストラップ（ファスナータイプ）

⬅ファスナーのようなストラップに、アンブレラマークのファスナートップ付き

プレゼント NO.8
ストリートファイター　Tシャツ（春麗／L）

⬅黒のTシャツに、これぞ春麗といったイラストを粗っぽく入れたデザイン

プレゼント NO.9
バイオハザード　バンダナ CAUTION（オレンジ＆黄）

⬆「バイオハザード」のマークをデザインしたバンダナ。2色セットでプレゼント

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ココどこモロ?

セガ魂(仮称)

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

今回のセガ魂は、前回の対戦で見事な勝利を飾ったUGAの指令により、我々モロ星人が乗っ取ることに成功したモロ。アイアイには悪いが、シールも乗っ取ったモロ。

SPECIAL THANKS

MORO

特別企画

セガ開発スタジオ現場インタビュー

未掲載コメント&余談スペシャル

これまでのインタビューで、スペースの都合で掲載できなかったコメントや余談を特別に紹介!!

アミューズメントヴィジョン 事業戦略室パブリシティ

大音師正江さん

Q 海外の『スーパーモンキーボール2』の広告はかなりシンプルですね。

av的にはもっとパーティゲームらしさを強調して欲しかったので、最初はNGを出したんです。でも、アメリカのマーケットでは「アイアイが居れば(パーティゲームだということは)わかるから、これでいいんですよ」って言われたんですね。キューブの立ち上げ時に出せたことで、アイアイの認知がかなり高いようなんですね。

── 国内ではアイアイがいろんなバージョンで登場したCMが印象的だった『モンキー2』。海外のゲーム誌のレビューでは、ほぼ満点に近い高評価も得て、その人気はますます上がっているようなのだ。

(av社長の名越稔洋さんについて)映画とか好きで、週に数本ビデオで見ているようですね。あとは買い物。洋服とか、シルバー系のアクセサリーとか…。最近好きなブランドは変わったみたいですけど(笑)。

ずっとファンレターを送り続けてくれた女の子がいるんですね。いまは大学生で、名越さんを目指して勉強してますって。名越はおたよりに返事を書いていたみたいですね。

── 名越さんの普段の趣味や様子がわかるエピソード。名越さんの机の周りにはファンから届いたイラスト類が飾ってあるそうです。ちなみに名越さんはニンドリ読者アンケートによるインタビューして欲しいクリエイターランキングにおいてセガで1位。キューブ版『F-ZERO』発売時にはぜひまたインタビューを!

ソニックチーム プランニングセクションチーフプランナー

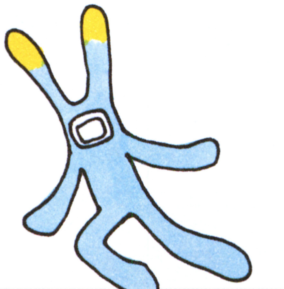
西山彰則さん

ソニックの場合、キャラクターを大事にしているので、たとえ対戦ゲームを作ったとしても「色違いソニック」はやらないと決めているんです。同キャラ対戦は絶対やらない。ソニックは2人いませんからね。だから『ソニックアドベンチャー2』の2P対戦ではソニックと同じ能力を持つキャラ、シャドウを出したり、『ソニックアドバンス』で4人で遊ぶときも全部違うキャラなんですよ。

── 言われてみれば、ソニックの長い歴史の中でも色違いキャラは登場しないよね。見た目は時代とともに変わっても、ソニックというキャラ

←アメリカのゲーム雑誌掲載の広告。「パラシュートも、シートベルトもないけど大丈夫」のコピーが

←前回の名越さんインタビューからもう半年経ったのだ



「なぜここに、モロ星人が?」

それはキューブやGBAで『スペースチャンネル5』が出ることが決まったから!! …ではありません。あしからず。前回の対戦で敗北してしまった編集部への、UGAからのリクエストなのだ。

←岡村さんに抱かれたモロ星人のぬいぐるみはモコモコしてかわいらしいけど…

↑その正体は『スペースチャンネル5』で地球人を踊らせに襲来した宇宙人だ

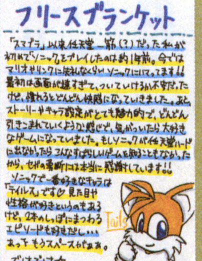
こんどはココをのっとるモロ

おたより魂

これまでセガ魂に届いたプレゼント応募のおたよりを特別に紹介するモロ!!

←名越さんへの想いが伝わってくるモロ～ 静岡県/秋野りんさん

↓サターンの名作。ぜひ移植モロ 秋田県/土田歩美さん

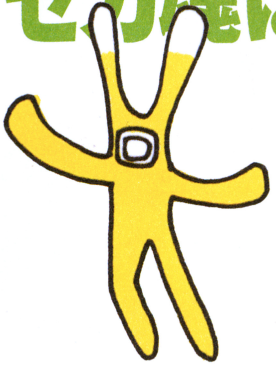


↑キューブでソニックデビューモロ 静岡県/さとこさん

↓クリームのしゃべり方だモロ 東京都/桑原優子さん

 Original Game©SEGA ©SEGAROSSO/SEGA,2002 Original Game©SEGA CORPRATION 1999

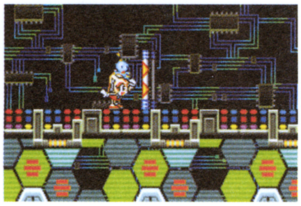
セガ魂はモロ星人が乗っ取ったモロ。



は1人だけなのだ。

意外にほかのメーカーさんは1カートリッジ機能を使いませんよね。確かに1カートリッジは制約もあってかなり難しいですし、やめてしまいたいと思うこともあるんですが、ソフトを持っていないみんなにも、このゲームの面白さを味わってもらいたいと思うと、カットすることができないんですよ。

―― 「1カートリッジをいちばん使いこなしてるのは、じつはソニックチームなのでは？」の問いに対してこうコメント。何気なく遊んでいる1カートリッジプレイだけど、じつは開発者の努力の賜物なんだね。



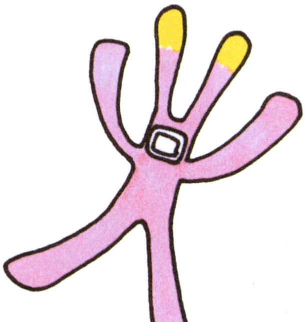
⬆エミーに続く女の子キャラ、クリームも人気の『ソニックアドバンス2』

ウェーブマスター
サウンドクリエイター
佐々木朋子さん

キューブはすごく好きなんですよ。『ピクミン』をやるためにキューブを買って、パーツを完全に集めてクリアして、それから次々にソフトを買って。『ピクミン』はたくさんのピクミンを支配できるっていうところと、あとパズル的なところが面白くて、かなりハマりましたね。キャラもかわいいし、グッズとかも集めました。

じつは『ソニックメガコレクション』の隠しゲームとして入っている「リスター・ザ・シューティングスター」が私のキューブ初参加になります。入社間もない頃に作ったゲームなんですけど、思い入れの深い作品なので、これがキューブデビューになって嬉しいです！

―― 直接キューブには参入していないウェーブマスターだけど、佐々木さん的にはすでに参入済み（？）



ちなみに、ピクミンと『ソニック』のチャオは似てますね？ という問いには「ああいったタイプのキャラに弱いのかも･･･」と佐々木さん。

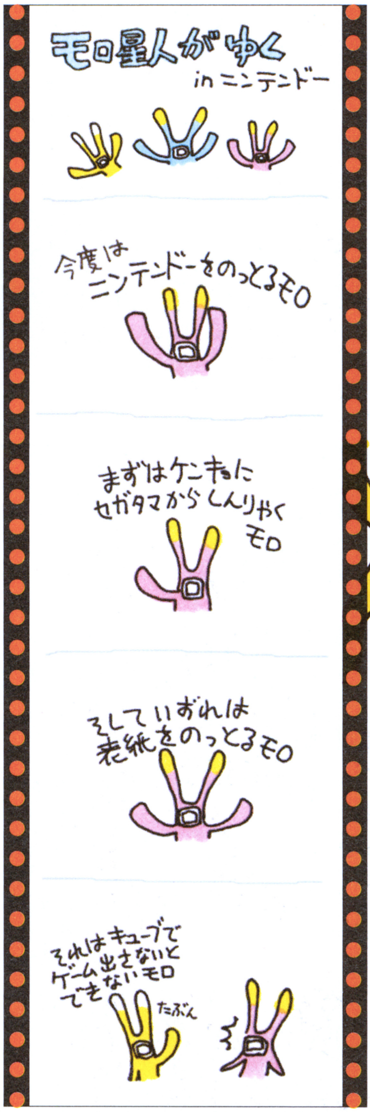
⬆メガドライブ末期に登場した『リスター・ザ・シューティングスター』

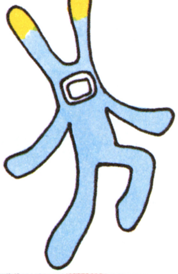
ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ
プロデューサー補
岡村峰子さん

Q これまでの2作（スペースチャンネル5、Rez）はスマートな感じのタイトルが続きましたが･･･？

意識しているわけではないんですが、ゲームって男の子向けが多いわけじゃないですか。でも女のコにも、普通にゲームを楽しんでもらいたいというのがこれまでの2本にはあったんです。ただ、それにこだわるわけではないんで、これからは骨太なものにもトライしていきたいなとは思っています。

―― 現在は次回作準備中のUGA。キューブやGBAにもぜひタイトルが欲しいところだけど･･･？ ちなみにセガの開発スタジオの社長のうち、UGA社長の水口さん、中さん、名越さんはみな同い年の37歳なのだそうです。





➡3人のお子さんと一緒モロ　岡山県／モリヤス夫人さん

➡セガに熱いエールモロ　大阪府／GC1AXさん

注目 セガラリー誌上タイムアタック

応募締め切り延長決定!!

セガとニンドリの合同企画、「セガラリー　ニンドリカップ」誌上タイムアタックの応募受付の延長が決定!! それに伴い、今号で発表されたばかりのGBA－SPを賞品に追加。1月10日現在、まだまだ応募数は少ないので、ゲットするチャンスはかなり高い。『セガラリー』をプレイ中の人はぜひチャレンジしてほしい。

使用コースは、タイムアタックモードのMOUTAINコース。急なコーナーも多く点在するテクニカルコースだ。車種やセッティングは自由なので、ベストの組み合わせを見つけ出し、ふるって応募しよう!!

使用コースはテクニカルなMOUNTAINコース

賞品にGBA-SPが選べます!!

優勝	ゲームキューブ本体または ゲームボーイアドバンスSP +好きなソフト1本
準優勝	好きなソフト2本または ゲームボーイアドバンスSP
3位	好きなGBAソフト1本

車種、セッティングは自由!!

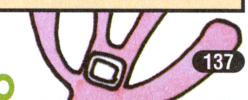
応募のきまり

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号、そしてMOUNTAINコースで出したタイムを記入し、P164のあて先の「セガラリーNC」係まで。なお締め切り後、最終的な上位ランキング者はタイム確認のため編集部にソフトを送って頂く必要があります。ご了承ください。

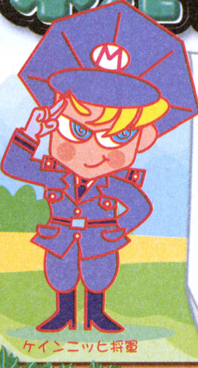
締め切り 1月31日必着

⬅この画面で表示されるタイムを記入しよう

キューブにも行ってみたいモロ･･･。

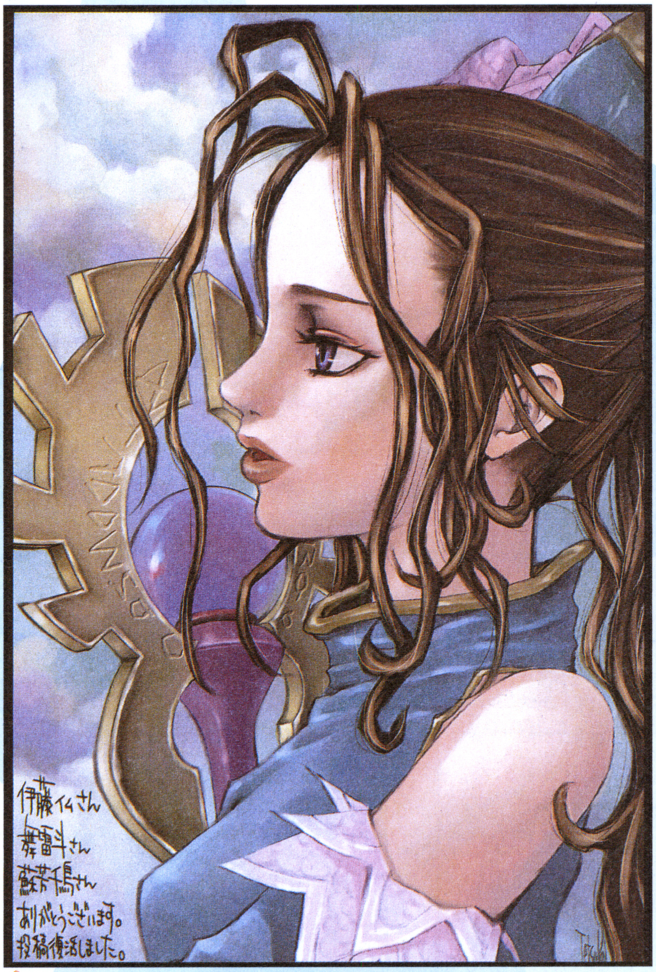


マリオ親衛隊


ケインニッヒ将軍

タリラリランのほにゃにゃちわ。みなさんお元気ですか? さすがに真冬。寒いですねぇ。空気も乾燥していて、風邪ひきさんも量産されてます。体には十分気を付けてくださいね。特に受験生のみなさん!! もう少しだからガンバって乗り切ろうぜい。さてさて、今回も力作イラストを紹介しちゃいましょー。

イラスト：記村 隆鶴



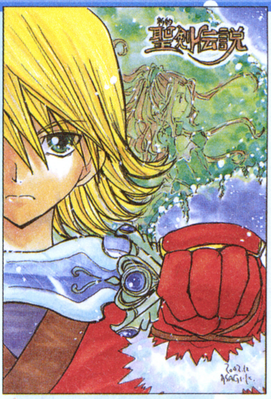
北海道／テツカ 将軍

◆『新約 聖剣伝説』のヒロイン。今まではご本人の希望から、階級なしでしたが、投稿の功績を称えて将軍とさせていただきました

イラストの特大殿堂

栃木県／夢之助 将軍

◆『風タク』のオープニングって泣けるよね。夢之介さんは、あまりにもはまりすぎて、前号の投稿に間に合わなかったとか



東京都／きさらぎ浅葱さん

◆『聖剣』の原点が帰ってくる! ということで、喜んでいる人がかなり多いみたいです。期待しちゃうよね

福岡県／東雲 龍さん

◆神話の雰囲気を出そうと頑張ってくれた力作。『風タク』のあの雰囲気には影響を受けた人がたくさんいそうだよね

岐阜県／かよこさん

◆「風」と「冒険」をイメージして描いてくれたというイラスト。ハイラル文字がお気に入りのようです

宮城県／ラナ犬さん

◆「わたしの遊んでいるところを見て、弟が『風タク』を好きになってくれました」とか。スバラシイ!

和歌山県／真咲ねむさん

◆スゴク期待しているという『FFCC』。任天堂ハードでスクウェアソフトの話を普通にできるようになったんだなぁ

埼玉県／ピクミンSさん

◆『風タク』のガノンドロフを誰よりも先に描きたかったそうです。伝説風なステンドグラス風なイラストがいい感じです

京都府／白鷺みかんさん

◆『ロックマンエグゼ3』に出てくる新キャラ、トラキチくん。関西弁で中学生っていうトコロがツボにはまったんだとか

◆「なんか妹（二十歳）が結婚しました」だって。おめでとうございます！ 兄さんの心境はいかがなもんでしょうか？

千葉県／えのさん

◆「今でも大好きな対戦ゲームです」とか。時間が経っても色あせず、みんなが集まってすぐ遊べる。最高だよね

滋賀県／緋鷹 要さん

◆『時オカ』で、シークが正体を証すときの変身ポーズが、特撮ヒーローみたいで好きなんだとか

兵庫県／三村家さん

◆GBA『トライフォース』は『風タク』と同時発売だと思って。去年の9月には予約しちゃったんだって。やるなぁ

広島県／猩々まそほさん

◆キャラが全員かっこいいところがツボだという『罪と罰』。いまだに濃いファンが多いんだよね。キューブには…!?

奈良県／霜雪さん

◆『FE封印』のレイとルゥ。「双子ってなんだかいいですねぇ」だって。意気投合している双子を見ると、ちょっとうらやましいよね

千葉県／高坂裕子さん

◆郵便ポストの上で激写の瞬間を待つリンク。写し絵も面白いよね。フィルムがもっと沢山あるといいのになぁ

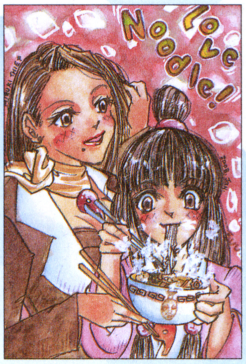
埼玉県／愛里のあさん

◆冬っぽく正月っぽく描いてくれたイラスト。すっかり正月は明けちゃったけど、まだまだ冬はこれから本番だもんね

千葉県／犬飼鈴助さん

将軍セレクション

マリオ親衛隊



◆冬のみそラーメンはうまいよね。あぁ、なんか札幌に行きたくなってきたぞ。イラストは『逆転裁判』のあの姉妹です

鹿児島県／瑞綺椎風さん

◆『オウガ64』のエウロペア。年明けぎりぎりまで風邪を引きずってしまったそうで、なんとか描き上げてくれました

神奈川県／中谷流水さん

◆『風タク』のハイラル城に感動したそうです。はい、わかります。あそこは感動するっちゅーねん。ホンマに

京都府／ミッチェルさん

◆ステンドグラス風の絵で、『風タク』に影響を受けまくってます。イラストは擬人化ポケモンなんだとか

岡山県／あさひさん

◆期待のアクション『P.N.03』の主人公、ヴァネッサ。女兵士のかっこよさに惚れちゃった人が続出なのだ

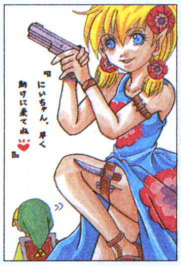
東京都／おでんさん

◆『スタフォ』のウルフ。今年は『スタフォGC』が出るから、活躍が見れるかも…

宮城県／鵜木はるみさん

◆年賀状で投稿してくれたので、前号のお題には間に合いませんでした…（涙）

京都府／鳥居鷹介さん



◆むしろオレを助けて。みたいな。こんなやんちゃな妹…なんで助けなアカンねん！

岐阜県／きまぐれ男爵さん

◆キャンバス地に油絵の『ルーンII』。発売はまだかのぅ。待ちくたびれてきた…

東京都／ホワイトさん

◆『エグゼ』の面々によるお正月イラスト。炎山がはねつきで負けちゃったのね

静岡県／封宝さん

◆「欲しいソフトがたくさんあってまさに迎春！ でサイフの中は真冬景色！」

大阪府／ちょも丸さん

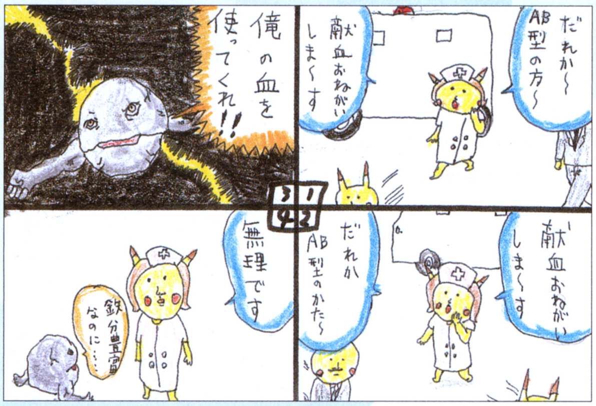
◆前号のお題にもうちょっとで間に合わず。『バイオ』キャラの着物バージョンです

奈良県／アジアっ子さん

◆独特のシステムで、精神的にコワイ思いをさせてくれる『エタダク』です

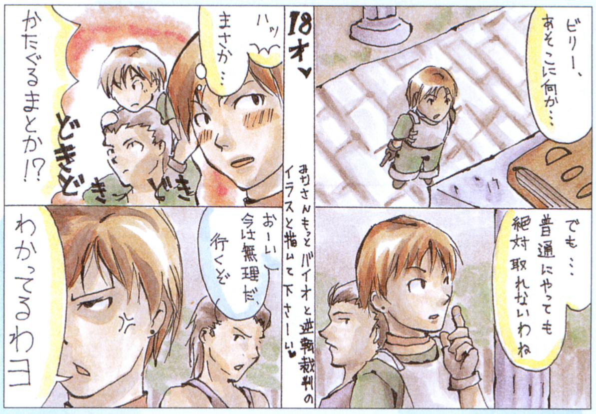
愛知県／HALさん

4コマの長屋



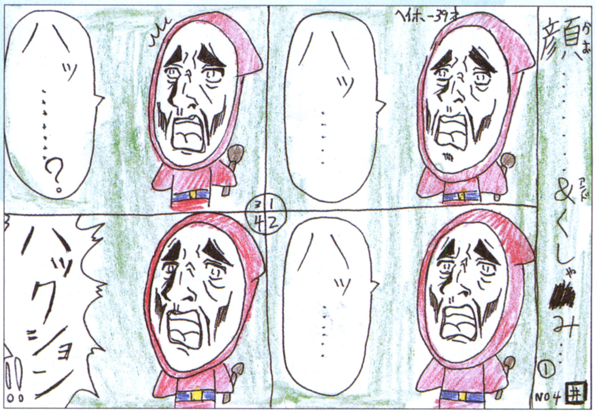
群馬県／岩ちんさん

◆鉄分豊富なのにねぇ。久々の投稿復活でイシツブテの美しいボランティア精神を見せてくれました



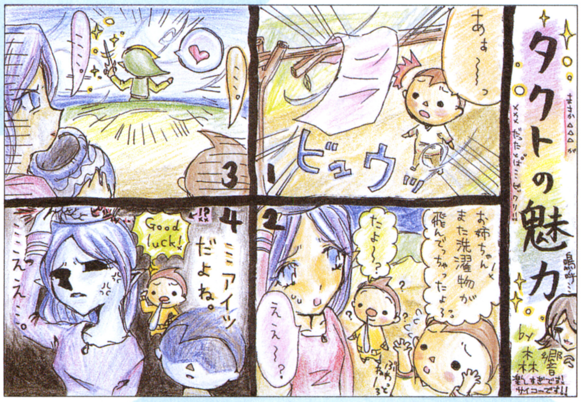
熊本県／まきさん

◆ちょっと複雑な18歳のおとめゴコロ。『バイオ0』の2人で行動を共にするパートナーザッピングネタです



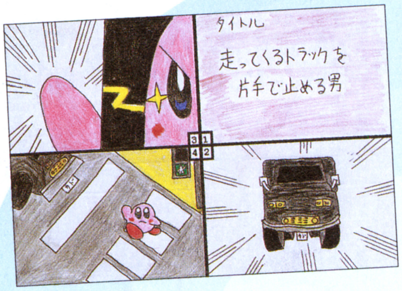
神奈川県／にんてん丼さん

◆「ハッ……？」じゃないよ！ いったいナニを見てしまったんでしょう。っていうかヘイホー39才ってどうよ



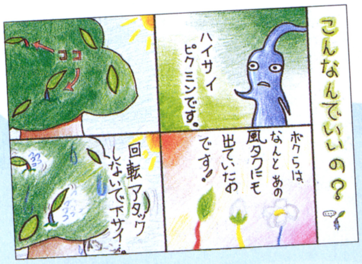
熊本県／森響かのんさん

◆リンクはねぇ。世界を救ってくれるんだけど、生活に小さな被害を与えてくれます。せちがらい世の中だねぇ



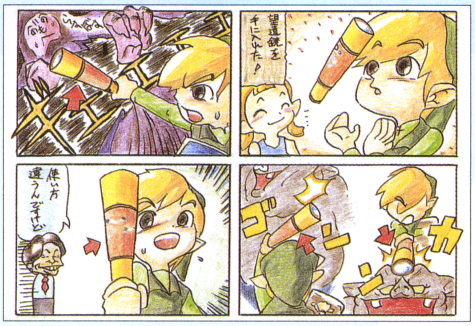
埼玉県／ポピーさん

◆確かに片手で止めているが、っていうか「男」っちゅわれても…



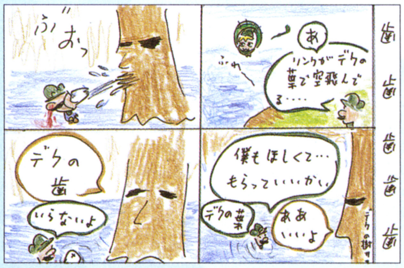
沖縄県／みひなさん

◆沖縄だけにハイサイピクミン。ハイサイオジサンピクミンじゃなくってよかったです



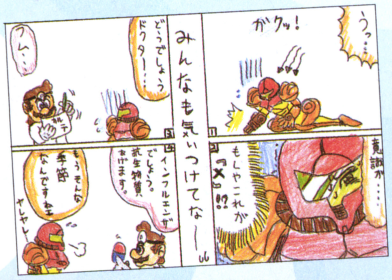
千葉県／丸男さん

◆妹からの借り物だからさ。あんまり乱暴に扱っちゃいけないんでないの？ ダメでないの？



神奈川県／さんさんさん

◆デクの「歯」かよ！ どっちかというと、デクの樹さまに歯が生えていたことが衝撃



神奈川県／れいぴあさん

◆気を付けましょうねぇ。風邪かなって思ったら寄生生物「X」かもよ

愛知県／マリオ子さん

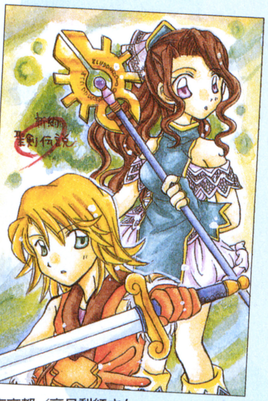
◆ああああぁ。カービィにあの目は似合わないかもしれないねぇ。なぜかリアルになっちゃうよ

◆スカラベが顔にぶつかったコトもあるとか。フォックスも結構イタイ目にあってるようです

神奈川県／アズマフースケさん

イラスト高層雑居ビル

↑「64版リンクのほうがいい」と言っていたお母さんも、GCリンクを気に入ったそうです
大阪府／神堂 雅さん



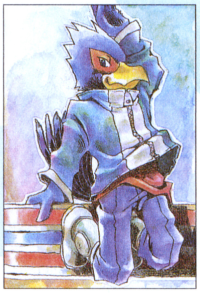
↓小さいときから大好きなシリーズなのですっごく楽しみです
東京都／高月梨紅さん

↓『マリオ親衛隊』だけに、『土管学校』を『土官学校』だと思っていたことがあったとか（笑）
千葉県／小森あんずさん

↓あったかそうなアドちゃん＆リボン。そして干支にあやかった羊コスプレのカービィだね
岐阜県／すぎやんさん

↓『裏ゼルダ』をゲットして『時オカ』熱が再燃！ リクエストにお応えしたイラストです
福岡県／重紙あーさん

↓今後の情報に期待が高まる『バイオ4』。あのレオンがかっこよくなって帰ってきました
埼玉県／駄菓子さん



↓『スタフォGC』と『テンエイティGC』に期待、ということでスノボなファルコです
北海道／猫姫さん

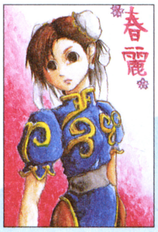
↓右がひざしさん、左がはるさめさん作です
静岡県／ひざしさん ＆大阪府／はるさめまなさん

↓『クロノア』の擬人化イラスト。クロノアって、元気な男の子って感じがするよね
愛知県／星井みかんさん

↓オープニングからボロボロ泣いたという『風タク』。『時オカ』をやってるとね。泣けるよね
東京都／白唯ひろみさん

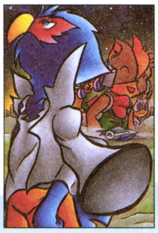
↓『バイオ0』と『エグゼ』を合体させちゃったイラストです
富山県／桜もちさん

↓トーナメント戦出場前にトランプでヒマをつぶしている出場者たちです
東京都／創世さん



↓『ストリートファイター』の春麗。今や格闘ゲームの代表格なキャラだね
福島県／こめさん

↓どせいさんのタトゥーシールが欲しくて、思わずネスの頬に…
岩手県／くりきんとんさん



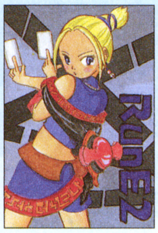
↓スターフォックスを抜けた後、ひとりで仲間を想うファルコだとか
東京都／こりんさん

↓『バシャーモがめちゃ格好いいです！』とか。お気に入りなんだね
茨城県／葉月みかさん

↑姫川先生の復活を希望とか。先生も忙しいから…。ファンレターならニンドリ学園あてでOKですよ
東京都／リンドーゆきさん

↓『みんなもっとチョコボ描こうよ』だって。描いちゃいます？
滋賀県／ぬんたさん

↓やっぱ海賊ってカッコイイよね。一度はあこがれる職業（？）です
愛知県／青雲魔 瑠依さん



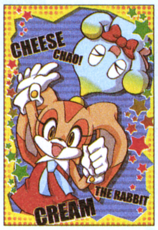
↓全然イラストと関係ないけど、ホットきなこ汁ってウマいんか？
福岡県／ホットきなこ汁さん

↓『鳥人間と鼻タレ小僧に会い』だってさ。愛だろ、愛。うわ、古〜
神奈川県／疾風時雨さん

↓『妹が投稿しているのを見て、私も〜と描きました』だって
神奈川県／羅紋鉄狼さん

↑しんえいたいで『風タク』を妹にやらせてもらうと宣言していた姉に、みごとに取られてしまったそうです
栃木県／桐丸さん

↓ゲームの紹介記事を見て、すぐに描きたくなったんだとか
佐賀県／森乃いたちさん



↓『ソニックアドバンス2』のクリームちゃんとプリティです
神奈川県／しゃぼてんさん

↓『FFCC』の主人公。服のデザインバリエーションがいいよね
長野県／海さん

↓初のファンレターに感激したそうです。よかったよかった
東京都／松任谷ヒカルさん

↓カメラ付きケータイみたいに、手軽な感じの写し絵の箱がお気に入りとか
大阪府／桃塑ユリさん

↑なにやら『風タク』風なフォックスたち。影響受けまくっとるのぅ
埼玉県／流星銀牙さん

↓初投稿のサリア。イラストの裏にも名前を書いてくださいな
長野県／赤ムマさん

↓『風タク』は『時オカ』好きにはたまらないストーリーに感動とか
熊本県／みらいさん

↓『風タク』のゴーマ戦。溶岩の色を出すのに、いろんな画材を使ったとか
福島県／藤野カンナさん

↓カプコンの気になる新作『デッド・フェニックス』。さっそくのイラだね
大阪府／翔流ソラさん

↓友達とイラストが描けて嬉しかったそうです。そういうのっていいよね
愛知県／忍足ガゼルさん＆高山 優さん

マリオ親衛隊

マリオ親衛隊

今月のお題『今年の抱負』

埼玉県／茉莉花 将軍

◆「ピクミン達のように、けなげで可憐な花を咲かせたいですぅ～! たった一輪で良いから…」

宮崎県／アメーバさん

◆「しんえいたいの一員になって、たくさん絵を描いて、キューブを手に入れるようにがんばる」

長崎県／蒼月まいさん

◆オトコな道をキワめたいそうです。自分にとって「究極の漢」というC.ファルコンで表現してくれました

千葉県／さとしさん

◆なんでこの数なのかはわかんないけど、とにかくスゴイ数です。これぐらいになるようにガンバリます!

◆『スタフォGC』に登場しそうな予感のファルコ。抱負は「フォックスに勝つ!」

新潟県／空影海斗さん

◆これは問題なくできそうな抱負だね。だってやり始めたら止まらないでしょ

青森県／安也加さん

◆早くも2番目まではかなっちゃいましたね。3つ目の抱負がなんともイカス

神奈川県／生命体さん

◆30人。その数字やいかに! きっと身近な人に広めるんだろうね

埼玉県／青風はるたさん

◆これはなかなか大変な抱負だよねぇ。いやはや、いったい何十時間かかるんだか。でも友達とオンラインプレイを続けていれば、きっと夢じゃないはずだよね

愛知県／めっきーさん

祝初掲載の館

◆暖かみがあるイラストです。ほっと一息って感じがしますね

青森県／ウニョラーさん

◆ナビィがいるし…、『時オカ』の子供リンクだよね

滋賀県／森の精霊さん

◆影を付けて迫力のあるイラストに仕上げたメタナイト。自信作だそうです

愛知県／マリオンさん

◆マリオとピーチのカップルよりも、こっちのほうがいいそうです

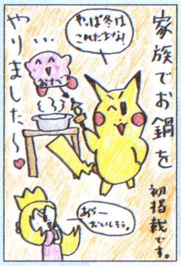
北海道／ヘルメットさん

◆森の賢者、サリア。母性愛あふれるやさしさが、人気の秘密のような気がします

東京都／アララナさん

◆「私はマコレが好きなので、リンクよりも前に描いてしまいました」とか

茨城県／くらまさん

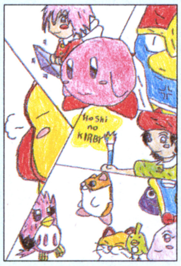


◆冬のお鍋はおいしいよね。具は何だったのかな? カニ? カキ? まさかフグ?

大阪府／えむりんさん

◆『風タク』のキャラクター人気ランキングの結果が気になるよね。誰がいちばん!?

東京都／ザクロさん



◆みんなニコニコ…と思いきや、ひとりだけプンプンの人が…。デデデ大王ですな

茨城県／コマオさん

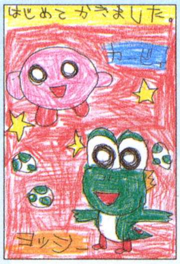
合作のココロ

◆「時オカ」のサリア好きな人たちが集まって描いた合作作品。同じキャラを描いてあると、作風の違いがよく分かって面白いんだよね

ユニット名：ジェードグリーンズ

イラスト10歳未満

⬅『ルビー・サファイア』の初めに選ぶ3匹のポケモンだね。アチャモ人気が高そう
福島県／カレーマンさん(8)



⬅初めて描いてくれたという、カービィとヨッシー。かわいく描けてます！
北海道／かなっちさん(7)

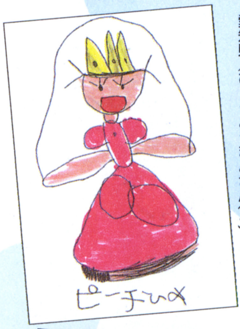
⬅『風タク』の中心となるキャラクターたち。アリルにリンクにテトラだね
千葉県／新渡戸萌々さん(7)

⬅やっと買ってもらったんだ！ よかったねぇ。さっそくヤリまくってるかい？
愛媛県／越智まどかさん(9)

⬅タクトをふるリンク。なんだかコンサートをしているみたいにも見えるよね
高知県／チャットさん(9)

⬅ノンスリーブ姿でかわいらしいサリアだね。オレのコトも描いてくれてます！ どうもありがとう！
茨城県／ちぴろさん(8)

⬅CGがスゴイですね。『タクト』と「たくと」。同じ名前なので親近感があるみたいです
京都府／たくとさん(9)



⬅なわとびしているピーチ姫を描いてくれました。目がぱっちりでかわいいですね
愛知県／ひょうどうまよさん(4)

イラストファンレター

⬅岐阜県／さっちんさん

⬅埼玉県／カズさん

埼玉県／エダッチさん

静岡県／アンリLさん

キレてるかたたち

⬅渋！ ちょっとカッコイイと思ってしまった人。あなたも妖精さんを探しましょう。きっと見つかるさ！ 元気出せよ！

静岡県／ヒゲフカさん

⬅ハズレかよ！ そんなもん集めるなっちゅーの！ っていうか、なんのハズレなんだか…。やっぱ集めたくなってきた

奈良県／チェキーラさん

⬅あんた誰？

埼玉県／青風はるたさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.85は2月7日必着
Vol.86は2月21日必着

あて先

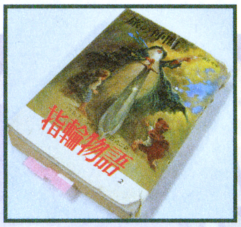
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

将軍	北海道／テツカさん
将軍候補	千葉県／犬飼鈴助さん
准将	愛知県／めっきーさん
大佐	和歌山県／真咲ねむさん
	京都府／白鷺みかんさん
大尉	大阪府／桃姫ユリさん
大佐候補	岐阜県／かよこさん
中佐候補	東京都／きさらぎ浅葱さん
	岐阜県／すぎやんさん
少佐	東京都／こりんさん
少佐候補	福岡県／重紙あーすさん
	大阪府／はるさめまななさん
大尉候補	鹿児島県／瑞綺椎風さん
中尉	千葉県／高坂裕子さん
	神奈川県／中谷流水さん
中尉候補	岡山県／あさひさん
	愛知県／HALさん
	大阪府／ちょも丸さん
	福島県／藤野カンナさん
士官学校卒業	千葉県／丸男さん
士官学校4年	群馬県／岩ちんさん
士官学校3年	滋賀県／緋鷹 要さん
	千葉県／小森あんずさん
	東京都／白唯ひろみさん
	岩手県／くりきんとんさん
士官学校2年	神奈川県／疾風時雨さん
士官学校1年	愛知県／マリオ子さん
士官学校入学候補	千葉県／えのさん
	茨城県／葉月みかさん
特務曹長	京都府／鳥居鷹介さん
	千葉県／さとしさん
曹長	長野県／海さん
	熊本県／みらいさん
曹長候補	東京都／創世さん
軍曹	神奈川県／しゃぼてんさん
軍曹候補	大阪府／神堂 雅さん
伍長候補	埼玉県／駄菓子さん
上等兵	福岡県／東雲 龍さん
上等兵候補	東京都／高月梨紅さん
	東京都／松任谷ヒカルさん
	京都府／たくとさん
	埼玉県／カズさん
1等兵	神奈川県／アズマフースケさん
	静岡県／ひざしさん
1等兵候補	埼玉県／愛里のぁさん
	奈良県／霜雪さん
	京都府／ミッチェルさん
	静岡県／封宝さん
	神奈川県／さんさんさん
	北海道／猫姫さん
2等兵	埼玉県／ピクミンSさん
	東京都／ホワイトさん
	岐阜県／きまぐれ男爵さん
	佐賀県／森乃いたちさん
	埼玉県／エダッチさん
	静岡県／ヒゲフカさん
	奈良県／チェキーラさん
2等兵候補	宮城県／ラナ犬さん
	兵庫県／三村家さん
	奈良県／アジアっ子さん
	愛知県／星井みかんさん
	福島県／こめさん
	愛知県／青雪魔 瑠依さん
	大阪府／翔流ソラさん
	埼玉県／流星銀牙さん
	岐阜県／さっちんさん
正隊員	宮城県／鵜木はるみさん
	熊本県／森響かのんさん
	神奈川県／れいぴあさん
	福岡県／ホットきなこ汁さん
	愛知県／忍足ガゼルさん
	長崎県／蒼月まいさん
	福島県／カレーマンさん
	高知県／チャットさん
	茨城県／ちぴろさん
	千葉県／新渡戸萌々さん
準隊員入隊	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

85号のお題は『第五回好きなキャラ』。86号のお題は『ナンバーワンゲーム』



中植の大好きな小説『指輪物語』が3部作の長編映画としてスクリーンに蘇ったのは昨年の春。そしてついにGC版『THE LORD OF THE RINGS』の発売が決まったので、ここぞとばかりに今回は『指輪物語』の奥深い世界観を紹介します。

『THE LORD OF THE RINGS』（指輪物語）の世界について語ろう!!の巻

↑「一つの指輪」は意志を持っており、持ち主を自分で選びます。またその所持者は寿命が引き延ばされ、指輪のために「生かされます」。おそらくビルボやフロドも長く指輪を持っていれば、ゴクリのようになった事でしょう

指輪にまつわる事件の発端はある「ホビットの冒険」から

『指輪物語』を語るには、まずビルボ・バギンズ（ホビット族・指輪物語の主人公「フロド・バギンズ」の養父）が霧ふり山脈の地底に広がる洞窟の中で指輪を手に入れる経緯から知ったほうが良いでしょう。彼は灰色のガンダルフという偉大な魔法使いと13人のドワーフと共に旅をしている途中、オーク鬼の洞窟で偶然、指にはめると姿が消せる魔法の指輪を拾います。その時は何の変哲もない小さな魔法の指輪だと思われたのですが、これこそがかの冥王サウロンが作り出した全てを統べる「一つの指輪」だったのです。その指輪を霧ふり山脈の地下洞窟まで持ち込み、500年近くも所持し続けていたのがゴクリ（ゴラム）という悪鬼でした。彼はこのビルボに指輪を盗まれた（実際は指輪が自分の意志でゴクリの元を離れたのですが）と気づくと怒り狂い、「指輪物語」の中では指輪所持者を追い続ける追跡者として登場します。

ところで、この指輪はビルボが旅を終えてホビット庄の我が家（袋小路屋敷）に帰った後も、彼が所持し続けました。その時はまだそれほど重要視されなかったこの指輪も、次第にビルボに奇妙な影響を与え始めます。そして、その異変に最初に気が付いたのが、かのガンダルフだったのです。彼はまずビルボに、指輪を養子のフロド・バギンズ（指輪物語の主人公）に譲らせました。これ以上ビルボが指輪を所持するのは危険だと判断したのでした。

←ゴクリと呼ばれたこの奇妙な生き物は、もともとスメアゴルと呼ばれるホビット族でした。彼はデアゴルという友人と魚釣りをしている時、偶然このデアゴルが指輪を見つけたのです。どうしてもこの指輪が欲しくなったゴクリは、この友人を絞め殺して指輪を奪い、ついには人目を避けて暗い洞窟をすみかにしました

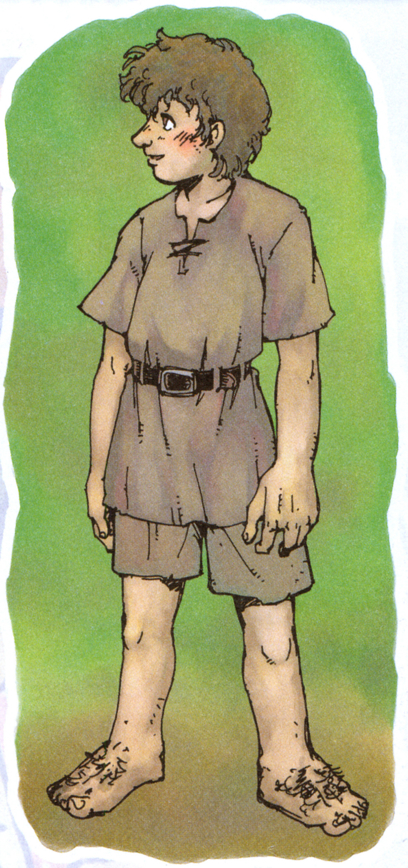
「ホビット族」とは

この物語の主人公フロド・バギンズが属するホビット族とは、そもそもどういった種族なのでしょうか？

彼らは平和と静けさと良く耕された大地を愛する種族で、寿命は100年ほど。見た目はドワーフ族よりも小さくて（約60～120cm）、髪は茶色で頬は赤い、丸々とした陽気な顔立ちが特徴でした。靴はめったに履かず、足は濃い巻き毛で覆われています。また、ホビット穴と呼ばれる地面に掘った横穴を住処とし、地上に住居を建てることはあまりありませんでした。それから泳ぎも得意ではなりませんでした（ストゥア族はのぞく）。

そもそもホビットは外界との接触を避ける傾向にある種族で、ビルボやフロドのように他種族と冒険の旅に出るというのは極めて異例でした。特に偉業を成し遂げたという歴史もなく、中つ国では地味で目立たない存在でした。しかしそのホビット族がこの指輪を巡る一連の事件で、世界中の脚光を浴びることになったのでした。

さて、『指輪物語』の主人公であり、指輪の所持者でもあるフロド・バギンズがホビット庄を旅立ったのは50歳の時です。見た目は青年で、それは人間とは種族も寿命も違うからですが、指輪の影響が多少表れていたのかもしれません。現に前指輪所持者のビルボ・バギンズは、フロドに指輪を譲る111歳まで、その若さを保って周囲を驚かせました。もちろんそれは一つの指輪の力によるもので、ビルボもその時の心情を「引っ張って引き延ばされた感じ」と表現しています。

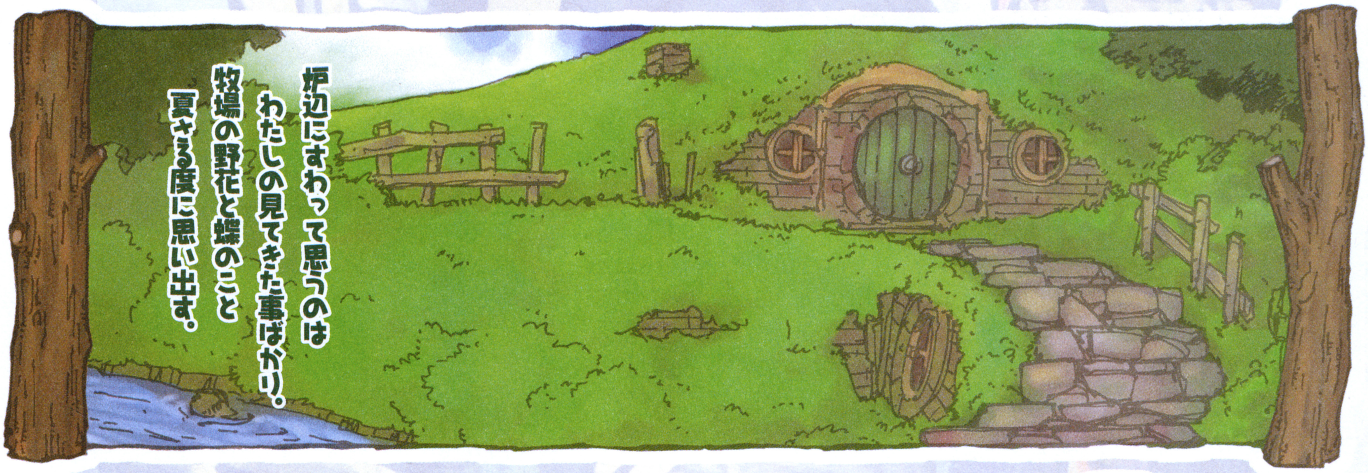


↑ホビットはハーフット族・ファロハイド族・ストゥア族の3つの種族があり、それぞれ微妙な特徴がありました

「パイプ草」とホビットの習慣

ホビット族が外界に誇る文化として、このパイプ草があげられます。いわゆる現代のタバコであって、この物語にはしばしばこのパイプ草が登場します。ホビット庄はこのパイプ草の名産地であり（特に南四ガーの庄の物が有名）、長窪印・トビイ爺印・南星印等の銘柄があります。

もともと西方の地ヌメノール国から人間の手によってもたらされたこの植物（かぐわし草と呼ばれていた）をパイプに詰めて吸うという習慣を最初に始めたのがホビットでした。



食事は1日6回ほど

ホビット族のもう一つ大きな特徴は、良く食べるという事でした。彼らは1日に6回ほど、それもかなりの量の食事をとっていました。たらふく食べ物を食べることが彼らにとって最高の幸せであり、関心事だったのです。

なかでも茸類にはめがなく、かのフロド・バギンズが少年時代に茸を求めてマゴット爺さんの農場に入り込み、そこで恐ろしい目に遭うというちょっとした笑い話が原作では語られています。

映画の方でも人間のアラゴルンとホビット達が一緒に裂け谷を目指して旅をする途中、食事の回数でペレグリン・トゥック（ピピン）がごねるシーンが描かれています。平和でのんびりした生活に慣れているホビット族には、やっぱり冒険の旅は向いていないのかもしれませんね。

「ドワーフ族」鉄と宝石と黄金の支配者

ドワーフ族は「暗黒の時代」に、頑健で強い者、すなわち寒さや熱にも耐えられ、不屈の精神力を持つ者として誕生しましたが、目覚めたのはそれからずっと後の「星々の時代」です。彼らは常に勇敢に戦い、労役や苦境においては強い忍耐力でそれを耐えることができました。寿命は250年ほどで、長いあごひげが特徴でした。

彼らは世界の山々を造ったアウレ（ヴァラールという神の1人）が創造した種族で、アウレの手技と知識を受け継ぎ、鉱夫・金属細工・彫刻等にその高い技術を発揮しました。彼らは中つ国の山脈を深く掘り、その下に7つの大きな館を造ります。その1つが「カザド＝ドゥム」で、後にモリアと改名された場所でした。

このカザド＝ドゥムは「太陽の時代」第2紀においてそれまで以上に大きくなり、中つ国最大のドワーフの館となったのですが、その時多く掘られたのが「ミスリル」（モリア銀）です。銅のように打ち延ばすことができ、ガラスのように磨くことができるこの金属を、ドワーフ達は軽くてしかも鍛えた鋼より堅い金属に加工できました。彼らはこの金属を求め、モリアを深く深く掘りました。そしてデュリンの禍い「バルログ」を目覚めさせてしまったのです。この恐ろしい悪鬼は太陽の時代の第1紀「怒りの戦い」から逃げ延び、数千年の間地底深くに隠れ潜んでいた者で、解き放たれるや2人のドワーフの王を殺し、モリアからドワーフを1人残らず追い出しました。それから約200年の間、ガンダルフと対峙するまでその支配は続きました。

われらはあまりにも深くかの地をうがち、ためにに名状しがたい恐怖を呼び覚ました！

ミスリルは『指輪物語』にも語られます。フロドがビルボから譲り受けたミスリルの胴着は「日の光を受けて小波たつ海のようにかすかな光を放ち、宝石が星々のように輝き、揺れてふれ合う輪の音が池に降る雨のさざめきのように響く」と表現されています。

↑「カザド＝ドゥムなるこのモリア」と唄われるほど壮大で美しかったモリアの坑道。ドワーフという種族が衰退すると共に、この館も見捨てられました

「闇の勢力」

『指輪物語』に登場する最大の悪は冥王サウロンですが、アルダ（中つ国のある世界）の歴史には、それを上回る暗黒の敵がいました。その名をメルコール。かつて、「星々の時代」に目覚めたばかりのエルフを地下牢に捕らえ、拷問によりオークを生み出したヴァラールで、サウロンは彼の召使いだったのです。メルコールは過去にウツムノ（巨大な地下王国）やアングバンド（「鉄の牢獄」と呼ばれる巨大な武器庫と地下城壁）を拠点に、バルログと火竜が率いる大軍勢でエルフ達と戦いました。そして「怒りの戦い」でついに滅ぼされ、虚空の彼方に追放されたのでした。

その後に中つ国に影を落としたのが冥王サウロンです。最初、彼はアンナタール（物贈る君）と名のり、言葉巧みに誘いかけてエルフの細工師に力の指輪を造らせ、その後、それらを支配する「一つの指輪」を密かに造ったのでした。さらにヌメノールの王国を堕落させ、ついには滅亡させてしまったのです。

↑『指輪物語』の作品中、印象的に書かれているのがこのナズグル。元々人間の王で、9つの指輪によって闇に堕ちました。サウロンの忠実な下僕となった悲しい存在です

「エルフ族」天上の星々と共に目覚めたエルの子ども達

まず、彼らは不死の存在です。年をとっても衰えることなく、知恵と正義が増すだけの存在。病や疫病にかかることは決してないが、戦いや深い悲しみによって死ぬことはありました。人間達とは根本的な何かが違う、エルフはそんな不思議な種族です。

彼らは地上の全ての種族の中で最初に声を出し話した者達であり、最初に歌った者達でした。そして、その技術を他の種族に教えたのでした。彼らは中つ国で常に悪と戦い、そして多くの深い悲しみを背負いました。数々の戦いで次第に衰退していった中つ国のエルフ達は、『指輪物語』に語られる時代にはもう中つ国における争いにはほとんど関わりを持ちませんでした。

彼らの本国はエルダマールと呼ばれ、大陸西方の海の向こうに横たわるという不死の国にありました。『指輪物語』の時代ではエルフ達の多くが中つ国を去ろうとしています。彼らは灰色港（ホビット庄から150マイルほど西に行った所）から不死の国に向けて旅立ち、そして永遠に帰ることはなかったのです。灰色港のキアダンが最後のエルダール達と共に航路に出た時、この中つ国からエルフがいなくなりました。

↑エルフの歌や言葉には、不思議な力がありました。それはこの世界の魔法と同じように、目には見えない何かでした。そして彼らの目には常に星が輝いていました

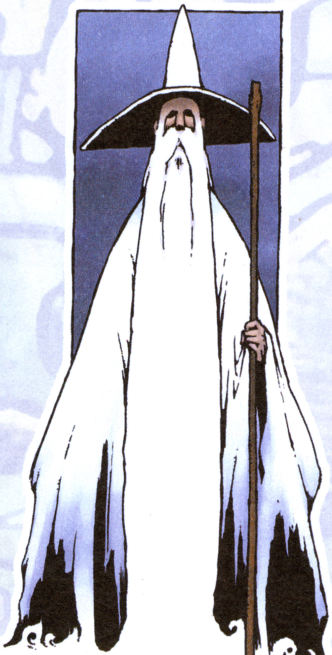
「魔法使い」（イスタリ）

「太陽の時代」第3紀が1000年すぎた頃、西からエルフの舟が灰色港に入港しました。この舟には長い白ヒゲをたくわえ、大きな長衣を着た5人の老人が乗っていました。彼らこそイスタリ（人間達は魔法使いと呼びました）であり、不死の国から中つ国に遣わされた賢人団でした。

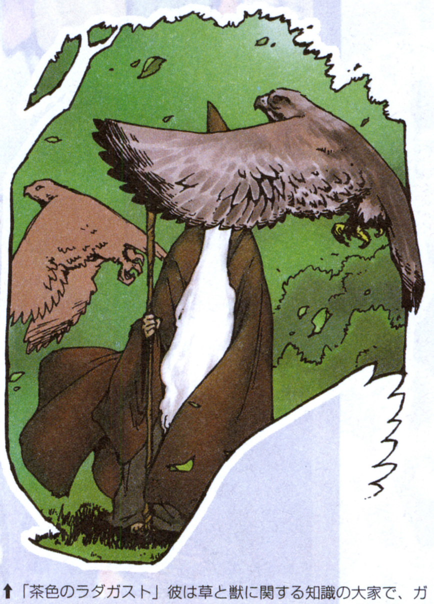
イスタリとは力の優れた精霊で、この世界が生まれる前から存在するマイアール（ヴァラールよりは力が劣る神）です。ただ、中つ国において彼らはマイアールとしての力を持つことを禁じられました。彼らに許されたのは、人間の形のみであり、必滅の世界に存在する範囲内の力だけだったのです。

ちなみに『指輪物語』に登場するのは5人の内、下の3人で、残りの2人は中つ国のはるか東方に渡ったといわれています。

←「灰色のガンダルフ」彼はこの物語の中で、非常に重要な役割を果たしました。彼はエルフにはミスランディア、ドワーフにはサルクンと呼ばれ、不死の国ではオロリンという名でした



←「白のサルマン」イスタリの長であり、「老練なる知恵者」と呼ばれていた魔法使い。長年、冥王サウロンとその指輪を滅ぼすために勤めましたが、次第にみずからの権力を求めるようになり、ついには闇に堕ちた賢者です。アイゼンガルドにある黒い塔「オルサンク」に住んでいました



↑「茶色のラダガスト」彼は草と獣に関する知識の大家で、ガンダルフがオルサンクに閉じこめられた時、ラダガストが使いに出した鳥の王「風早彦グワイヒア」によって救われた

指輪物語の舞台「中つ国」とは

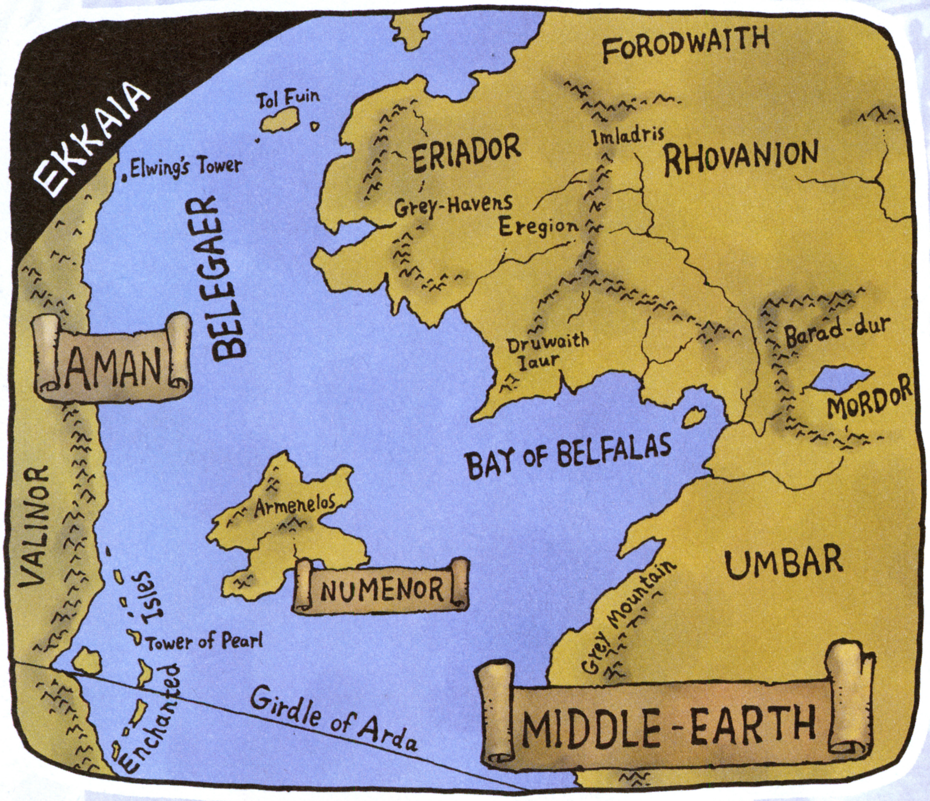
中つ国のある世界は全く架空の世界ではなく、大昔の地球という設定です。つまり、『指輪物語』は地球の神話時代の物語なのです。

まず、唯一なる神「エル」がありました。そのエルの最も深い思いからアイヌアと呼ばれる神々の集団が生まれ、永遠の命が与えられました。また、アイヌア達のために「時なき館」というすみかが虚空の中に作られました。ここでアイヌアはエルから歌うことを教えられ、この神に似た精霊達の音楽から、一つの聖なる光景、すなわち虚空の中をまわる球状の世界「アルダ」が生まれました。

その時アルダに入ったアイヌアはヴァラール（15人）とアイマール（沢山いましたが、その中にはガンダルフやサウロンも含まれました）の2種類に分かれ、世界の形成に大きな役割を果たしました。このアイヌア達が世界に入ってから時は数えられたのです。ただ、この時まだ世界は円盤状の状態で、空気と光とエーテルの中に閉じこめられ、太陽も月もありませんでした。

⬆アルダはその後「灯火の時代」「二本の木の時代」「暗黒の時代」「星々の時代」等を経て、ついに人間の目覚めの時「太陽の時代」を迎えたのでした

様々な時代を経て「太陽の時代」へそして「人間」の目覚め



人間の歴史を語るには、まずヌメノール王朝の事を語らねばならないでしょう。

ヌメノールとは中つ国と不死の国の間に浮かぶ島の名で、そこは「太陽の時代」第1紀の終わりにメルコールと神々（アイヌア）との壮絶な「怒りの戦い」の後に現れた島でした。そこに住んだのがデュネダインと呼ばれる人間達で、第2紀には強大な海の力を持つようになりました。また、この時ヌメノール人の寿命はのび（普通の約3倍）、その知恵と力も増大しました。このデュネダインこそが『指輪物語』に登場するアラゴルンの祖先です。

この時代、サウロンは指輪の王となり中つ国にモルドールを築きました。しかし、エルフの軍勢とヌメノール人の強大な海軍が力を合わせ、ついにはサウロンを降参させたのでした。ヌメノール人はサウロンを鎖でつなぎ、自分たちの国に連れ帰りました。そして堅固な地下牢に彼を監禁したのです。

しかしこれはサウロンは罠でした。彼はヌメノールに入り込むなり王達に偽りの助言を与えて堕落させ、ついにはヴァラールに対して反乱を謀らせたのでした。サウロンの思惑通り、ヌメノール人は大艦隊を集め、アルダの神々と闘うために西方へと向かったのでした。これを知ったイルーヴァータル（エル）は、ヌメノールの島をバラバラに砕き、海の底へと沈めたのでした。

この時世界の様子は激変し、平らであった世界は我々の良く知る球状の惑星になりました。そして神々の住む不死の国は世界の領域の彼方に移され、選ばれた者、すなわち2つの世界の領域を結ぶまっすぐの道をエルフの船に乗って旅する者を除いては、誰も手の届かないところに永遠に置かれることになりました。

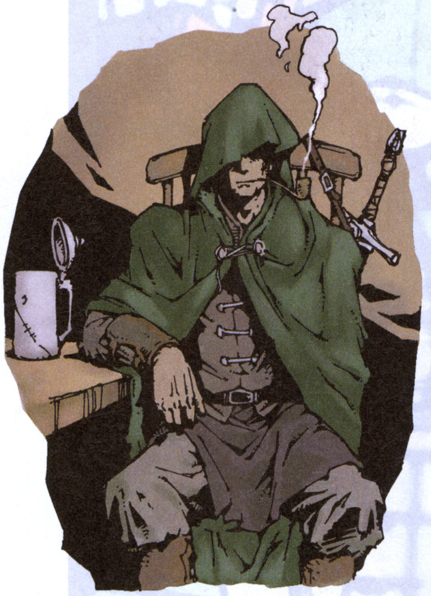
上の地図で、右にある大陸が「中つ国」で、その右端中央にあるのがサウロンの築いたモルドールです。左の大陸はアイヌアとエルフの王国がある「不死の国」で、太陽の時代第2紀が終わる頃に、必滅の世界から切り離されました。その「不死の国」と「中つ国」の間にある国が「ヌメノール」です。この島はヴァラールによって造られ、ヌメノール人に与えられた島で、「贈り物の国」「星の国」（島の形が星の形をしていたので）とも呼ばれました。この島は後に神の手によって破壊され、海の底へと沈んでしまいます。

実はこの国こそ、我々が神話の中で知っているアトランティスであり、その物語は、海の底に沈んだ不思議な国として何世紀もの間語り継がれたのでした。

そしてヌメノールの終焉と共に世界は大きく湾曲し、円盤状であった世界は球体の惑星になりました。

「人間族」死すべき命の者達

ヌメノールの沈没によってヌメノール人の命運が完全に尽きてしまったわけではありません。ヌメノール人の中にはヴァラールら神々を見放すことを拒んだ「忠実なる者」達がいたからでした。彼らを率いたのがエレンディルとその息子であるイシルドゥアとアナリオンです。彼らはヌメノール水没の後、9艘の船に乗って中つ国に渡り、中つ国におけるドゥネダインの王国を築きました。



⬆ドゥネダインの第16代族長アラゴルン。彼が指輪所持者と旅立ったのが87歳の時でした。もちろんヌメノールの血をひく彼は寿命が長いので、30歳ぐらいにしか見えないのですが

しかし、その約100年後には、同じく指輪の力で水没から逃れたサウロンの軍勢が、中つ国に残るエルフとドゥネダインの王国を残らず滅ぼそうと争いを起こしました。エルフと人間も最後の同盟を結び、この勢力に対抗し、ダゴルラドの戦いで見事、サウロン軍を破りました。

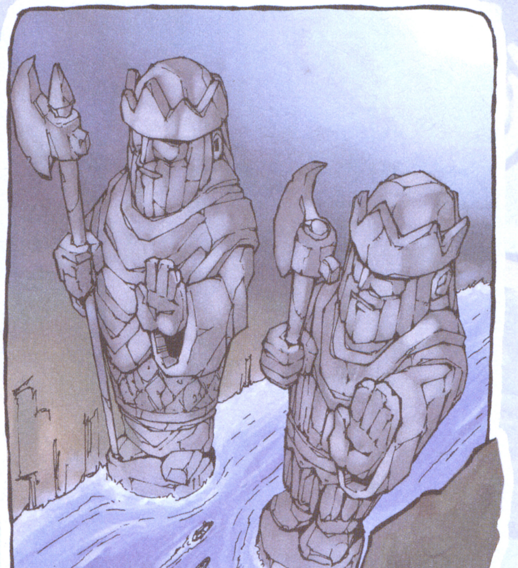
そして連合軍はモルドールの地に攻め入り、7年もの間、暗黒の塔を包囲し、ついにサウロンを滅ぼしたのでした。しかし、この最後の戦いでエレンディルとアナリオンは殺されてしまいました。

こうして太陽の時代第2紀はサウロンの滅亡と共に終わりを告げます。しかしこの時重大な事件が起きていました。そう、サウロンが持っていた「一つの指輪」を手にしたイシルドゥアが、その邪悪な力によって堕落させられ、そのため指輪の呪いが彼の身に降りかかったからでした。彼はその2年後に、あやめ野という地でオークの軍勢に襲われ、殺されてしまったのです。そしてその時、イシルドゥアが持っていた指輪はアンドゥイン川の流れの中に消えていったのでした。その後ゴクリ（スメアゴル）の手に指輪が渡るまで約2500年の間、指輪は失われ、その存在を覚えている者も少なくなりました。

さて、『指輪物語』はこの太陽の時代第3紀の物語です。この後、ホビット庄で一つの指輪が発見される間、ゴンドールの衰退やサウロンの復活等がありました。また、バルログが目を覚まし、竜が立ち上がるなど、悪しき者達の戦力も増しました。

この太陽の時代第3紀は、まさに「一つの指輪」をめぐって、人間の存亡をかけた時代でした。そして、その結末が『指輪物語』には書かれているのです。

「一つの指輪」とはそもそも何なのか？果たして人間はどうなってしまったのか。中つ国に住む全ての者の命運を背負ってしまった「小さき人」の辛く苦しい旅の末路は果たしてハッピーエンドだったのだろうか。ここまで読んでそう思った賢明なるニンドリ読者様には、ぜひこの物語を手にとって実際に読んでいただきたい。そりゃもう、長い長いお話です。それなりの覚悟がなければなかなか読めるものではありません。中には映画で十分だという人もいるでしょう。ただ、そこには映画では語られていない数多くの物語と、そして歌があります。それらを知って、本当の中つ国の物語を理解したとき、きっとこの世界と住人、そしてこの物語が大好きになっていると思います。

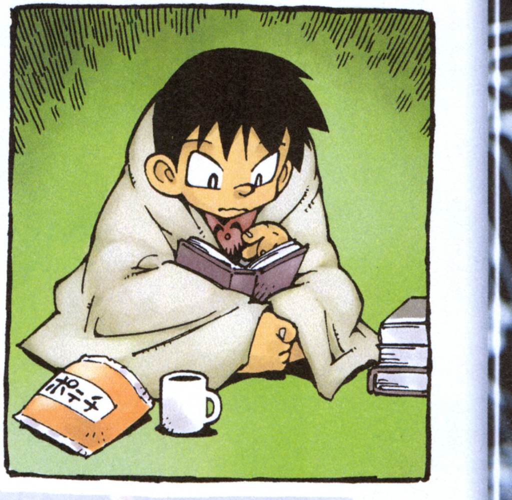


⬆「アルゴナスの石像」は、「王たちの門」と呼ばれる石像で、ゴンドールの最初の王イシルドゥアとアナリオンの姿が彫られた巨大な門です。ゴンドール王国の北の国境の目印として天然の岩を彫って造られました

中植がこの小説に出会ったのは中学生の頃。その頃は「なんちゅう分厚い本だ、しかも6冊もあるのか〜!!」と思いました、正直いって。表紙は僕の興味をグググッと引き寄せるのですが、いざ中を開けてみると、細かい字がビッシリ埋まっていて…。さらにこの『指輪物語』の前座として『ホビットの冒険』という小説まであるんだからもう大変です。全部読み終わる頃には高校生になってました（笑）。

それぐらい理解するのに時間がかかる、難しい小説でした（僕には、ね）。できれば解説本等を用意して、専門用語や中つ国独特の人名・地名を少しずつ理解していってほしいですね。あ、でもその前に一気にババッと読んでからの方がいいかな。特に最後の第3部「王の帰還」は一気に読んでいただきたい。それこそ本にかじりつくように。できれば少しの食べ物と飲み物を用意して、長期戦を覚悟しましょう。実際、中植が読んだときは下のイラストのように毛布にくるまって物語に没頭していました（笑）。ネタばれになるのでココでは言いませんが、とにかく最後はちょこちょこと読み進めるのではなく、ドカンと気合いを入れて読んでください! きっと少しばかり自分が冒険をしたような、そんな経験ができると思います。

それにしても映画化の話を耳にしてから長かった…（笑）。たしか3〜4年前に噂を聞いて「指輪物語が映画化？あの長い小説を映像化するなんて無理だろう」と思ったものです。けど公式HPが海外に登場した頃から急に現実味を帯びてきて、キャストや撮影現場の写真が公開され初めてからは編集部で大騒ぎ（僕だけ）。しかも3部作構成と聞いて神様に感謝したものです。他の熱狂的な指輪ファンはそれぞれ映画化に対して意見や不満があるかもしれないけど、僕はやっぱり監督のピーター・ジャクソンや、その他力を尽くしたスタッフに対して感謝と賞賛をした方がいいと思います。少なくとも小説の中に個別に描いていたイメージや感動を、誰かと共有できるようになったのはとても素晴らしい事だと僕は思います。　中植茂久



⬆僕は「これは!!」と思う小説は、いつもこのスタイルで読んでます。やっぱり小説といえども臨場感は大事ですからね（笑）

古き良きファンタジーの原点「指輪物語」

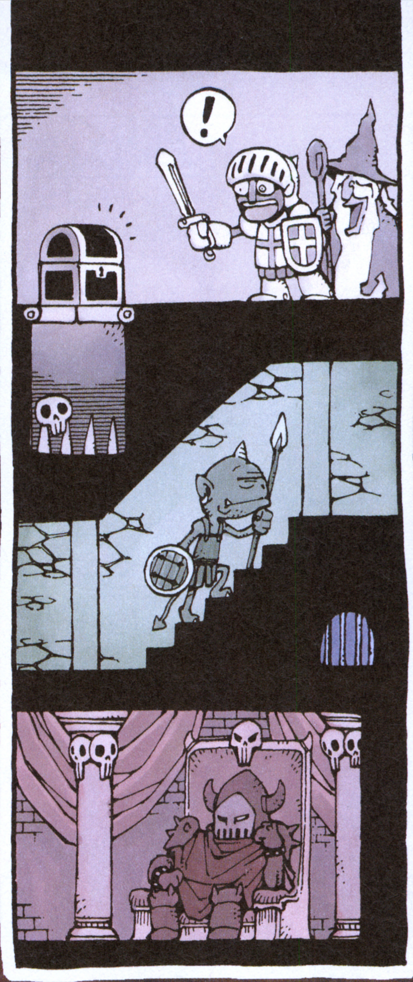
ファンタジーといえば、昔は子供向きのおとぎ話ばかりだったそうだ。だけどJ.R.R.トールキン（指輪物語の作者）はこう考えた「ファンタジーが子供に読まれて良いものなら、なおのこと成人にあてて書かれ読まれて良いはずだし、成人の方がずっとわかり、多く得るものがあるだろう」と。

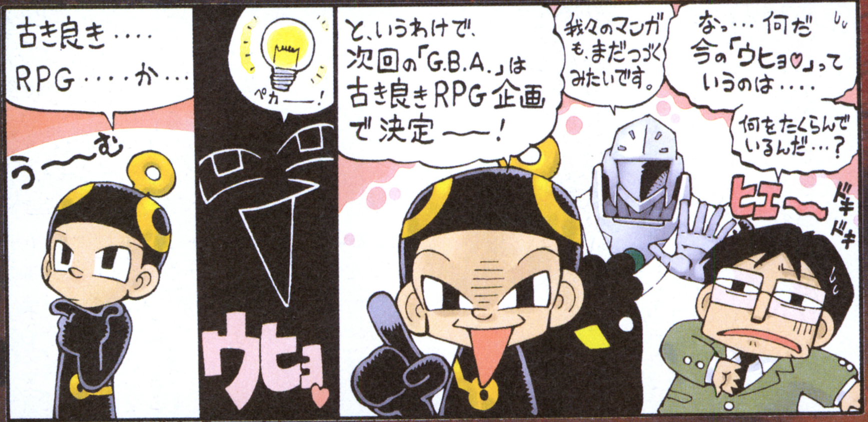
1930年から書き始められたらしいけど、3部作完成にこぎ着けたのが約20年後のこと（すごい！）。だけどそれも中つ国の世界設定を見ればうなずけますな。特にエルフ語の発明は小説家の域を超えています（笑）。まぁ、作者はもともと言語学的興味からこの物語を作り始めたらしいので（言語学者だったそうな）、きっとそうゆうのが楽しかったんだろ〜な〜と想像できます、うん。

初めて『指輪物語』の小説が世に出たのが1954年のこと。今から約50年前のことですぜ、お客さん。多分いまの若い読者には想像もつかない時代でしょうな。中植も想像つきません。ただ、第2次世界大戦から10年と経ってない頃なので、日本はがんばっとる時代です。まぁ、それでもやっぱりピンとこないのですが（苦笑）。

とにかくそんな昔から現在に至るまで多くの読者に愛されてきたこの物語は、やっぱり本物なのではないでしょうかという話なのです。うん。

と、ここまで読んでもまだ『指輪物語』に興味が持てないそこのアナタ! 仕方ない、この先一生この素晴らしい世界を知らない、寂しい人生を送って下さい。そしていまわの際に「あ〜、あの時あの本を読んどくんだった〜…」と心底後悔してください。後悔したくなかったら…（ニヤリ）。





RPGの世界に多大な影響を与えた20世紀を代表する名作

さて、RPG（それもかなり古典的なヤツ）が中植の中で盛り上がってまいりました（笑）。最近RPGというと、ムービーを観るための作業的なものに思われてますが、違うんです。RPGとは、そのドラマを自分達で作り上げていく所に喜びを感じるものだったはずなのです! しかし、いつからか僕の愛するRPGはゲーム業界から姿を消してしまいました。

なぜだ、あの感動はどこへ行ってしまったんだ!? 中植が夢中になったRPGは、もうこの世から消え去ってしまったのだろうか……あ、そうか、自分で作りゃいいのか。

というわけで、次回のニンドリ界の無法地帯「G.B.A.」では、ちょっとぶっ飛んだ企画をしようと思っとります。しかし、こんなページに10ページも割いてて、この雑誌は大丈夫なんだろうかと微塵も思わないコーナー担当者ですので、皆さん覚悟しておいてください。ついてこられない人はドンドン置いていきますよ〜（笑）。

え? 何をするのかって? それは秘密です。ただ、RPGを語るにはコレは外せないでしょう。ちとRPGに詳しい人なら分かったかな。そうです、あれです。ぐは〜、時代に逆行した企画ですな〜。だが「あえて」「今」やってしまいます。お楽しみに〜（笑）

↑次号企画のヒントがコレ。皆さん、サイコロを用意しておきましょう。たぶん6面体1個で十分だと思います

ゴショッカーNEWS

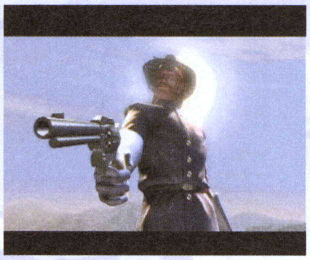
最近、編集部では缶バッチを作るのが流行してます。というわけで、早速作ってみましたゴショッカーバッチ。しかも手下用と幹部用の2デザインを用意。とりあえずゴショッカー岡山支部のあさひさんには1個送っとこう（笑）。

という事で、このゴショッカー隊員バッチを5名様にプレゼントします。応募方法はアンケートハガキに「欲しい」と書いといて下さい。魂のこもったハガキをくれた5名に無理矢理送ります。

Bowser Club Favorite Choice!

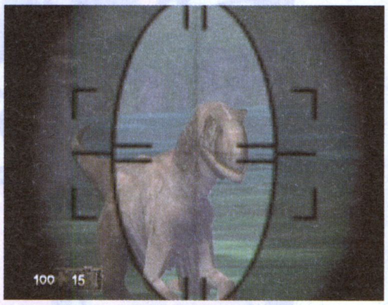
TUROK EVOLUTION

海外GC
Acclaim
シューティング



←やっぱりムービーは今の時代、はずせないのだろうか。とりあえず、テュロックの顔がすごく怖かったです

←ジャングルのうっそうとした感じもかなりパワーアップ。当社比3倍といったところだろうか。音も良いです



←今回はこのスコープがとても重要。敵はできるだけ遠くにいるうちにしとめましょう。ブスッとね。ブスッと（笑）

あの大作シューティングがついにここまで進化した！

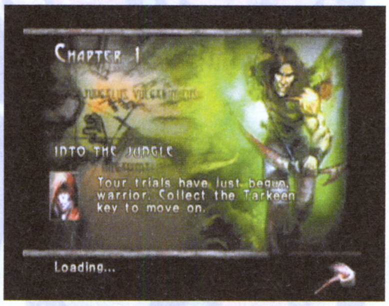
ついにこのコーナーでこのソフトを紹介する時がきました。というか、このソフトを紹介するためにこのコーナーを作ったのでは…という疑惑はほっといて、とっとと紹介を始めちゃいます！（今回はホントに好きなことばっかやってますなぁ…）

N64ユーザーにはおなじみの『テュロック』シリーズ最新作が海外GCで登場しました。その名も『テュロック・エヴォリューション』（EVOLUTION=進化）その進化っぷりは半端じゃない。グラフィックはもとより、敵の動きやロード時間の長さまで、しっかり進化しちゃってました。そう、ロード時間が長いんです、今回のテュロックは…。

ただ、そこの所を除けばかなりいいデキです（『メトロイド』を観てしまうと、ちょっと見劣りするのですが）。音楽も相変わらずドンドコドンドコといい雰囲気で、とくに小さな石像が走ってくる音は、気持ち悪すぎて最高です（笑）。ゲーム中には特にストレスの感じる処理落ちなどはみられず、スムーズなスクロールで快適なプレイができました。

難易度はやっぱり高め。ただ、今回はステージの間あいだにシューティング面が入るため、適度に気分転換ができました。

←意外に完成度が異様に高かった空中シューティング面。プテラノドンの操作感が素晴らしいデキです。ただし難易度高め



←残念なのはステージ間に入るこのロード画面。とにかく長いです。しかも途中で完全に画面が止まるのは怖い

実は飛行シューティングがかなりいいデキ

このシューティング面が実はすごく良いデキ。大きな声では言えませんが、あのR社のS●AD●のシューティング面よりも良いデキでした（苦笑）。っていうか、こっちのほうが動きが●Fっぽかったのが、ちょっと悲しかったなぁ～（遠い目）。プテラノドンに乗って戦車とかに立ち向かうという強引な展開もテュロックならでは。そのあたりがまたファンのハートをわしづかみにしてくれます。

とりあえず、全体的な評価としてはゲーム自体には80点ぐらいあげたいんだけど、…やっぱりロード時間の長さは致命的に辛い。とにかくゲームが中断しちゃうし、特に任天堂のゲームに慣れていると、「止まっちまったんではないか!?」と思ってしまうほどの長さなのです。なので総合評価は50点。う～ん、ファンとしては辛い点数だ。次回作に更なる期待をかけるとしましょう。（懲りないな～）

え、テュロックをこれだけプッシュする雑誌はウチだけですか？

そりゃそうだよね～。これだけ定期的にテュロックがとり上げられる雑誌も珍しいです。全然興味がない読者様も、そろそろ覚えられた頃じゃぁ、あるまいか。さて、そんなニンドリから読者の皆さんに提案。

ニンドリではこうした熱いソフト紹介をこれからもしていきたいと思っています。それも大多数が認めるソフトより、少数意見でも熱い話の語れるモノを紹介したいなと思います。もし、「なんでこのソフトをみんなやらないんだ～!!」という意見がある人は、このコーナーか、ニンドリ学園宛に送って下さい。

いや、なんで急にこんな事言うかというと、最近ゲームの視野が狭くなってるかな～と思いまして。まぁ、似たようなゲームが市場に溢れてるってのも理由の一つかもしれませんが、だからといってユーザーまでそれに群がるのはどうかと。君たちの心に響いたゲームは、ゼルダだけじゃないはずだ!!

おまたせ〜〜〜
特製「ウニカレー」です!
アタシ、どうなっちゃうのかしら・・・・
せなか
ところでウニカレーって何なのよ…
あっ
あれはメトロイド!?
わぁ〜〜♡
わぁ〜〜♡
何です、それ?
いや、コイツがひろってきたんだが・・・・
キュー
人なつっこいですネ♪
飼うんですか?
カプ
あぶない!
メトロイドは生命エネルギーを吸うのよ!!
はっ
ロボ
はっ
はっ
ドテッ
どうして この人から生命エネルギーが吸えないのだろうと思っている。
キュ
あっ、今度は師匠になついてますよ!
カプ
おう!?
こっ…今度こそ危険だわ!!
チュー

と、いうわけで手下Aはエサ係決定ですな。次回はメトロイドの能力に目を付けたゴショッカーが悪の限りを尽くす…かも。サムスもどうなんのかな〜

ドリテクの殿堂

今回はプレイをやりこむと出現するタイプがメイン。次回はタメにタメたゼルダのドリテクでフィーバーだ!?

GBA

大夢

ソニックアドバンス2

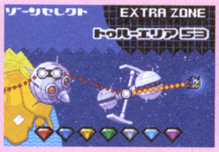
セガ／公式情報

隠しゲーム出現条件公開!!

ソニックでプレイできるエクストラステージ、トゥルーエリア53の出現方法と、カオスエメラルドをそろえてクリアすると出現するモードを公開!! 何度もクリアして全部出現させてみよう。

トゥルーエリア53出現

ソニックで、カオスエメラルドを7つ取った状態でステージ「ダブルエックス」をクリアし、隠しキャラを除いた全キャラで「ダブルエックス」をクリアしてエンディングを見ると出現



ソニック専用

⬅スーパーソニックになって、最後のボスとの一騎打ち!!

隠しモードオープン

カオスエメラルドを7つ集めた状態のキャラで、ステージ「ダブルエックス」をクリアすると以下の順に出現

1キャラめ	チャオのプチガーデン出現
2キャラめ	サウンドテスト出現
3キャラめ	タイムアタックでボス戦がプレイできるようになる
4キャラめ	隠しキャラ「エミー」出現

➡エミーの新たなアクションでプレイ

GC

中夢

スーパーモンキーボール2

セガ／公式情報

おまけモード&隠しレベル出現

オプションに隠されたおまけモードや、チャレンジモードを極めると出現する新たな難易度など、まだまだ楽しめる要素が残されていたぞ!!

⬆まずは、パーティゲームを全部ゲットしてオプションにおまけモードを出現させる

おまけモード出現

パーティゲームをすべてゲットするとオプション内に出現

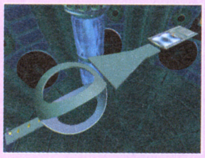
オプションでは、メインゲームでためたプレイポイントを使ってさまざまなものが買える。ストーリーモードで1度見たことのあるムービーは各1000ポイント。スタッフロールゲームは1000ポイント。おサルの数は1匹500ポイントで買える。ほかにもメインゲームのリプレイをみたり、リプレイデータの管理が可能だ。

チャレンジモード隠しレベル出現

たつじん チャレンジモード「むずかしいEX」をノーコンティニュークリア

たつじんEX チャレンジモード「たつじん」をノーコンティニュークリア

➡これは「たつじんEX」…難しそう…



GC

中夢

スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション

東京都／よよみさん

隠し要素の入手条件を公開!

スパロボシリーズおなじみの、隠し機体などの出現条件を一気に全部公開しよう!! なお、選択しなかった側の主人公の乗機を変えると、グラビトンランチャーが取れないことがあるので注意。

ユニット	リオンF	リュウセイ編16話で入手
ユニット	ガーリオン	24話に出現するレオナの乗るガーリオンをライかタスクで撃墜
ユニット	ヴァルシオン改	28話で熟練度を取得する
ユニット	ゲシュペンスト・R	キョウスケ編20話クリア時にギリアムのレベルが23以上でユニットにのっていると31話で入手
ユニット	ヒュッケバイン008L	リュウセイ編第29話クリア時にイングラムのレベルが32以上でユニットにのっていると37話で入手 キョウスケ編第20話クリア時にヴィレッタのレベルが23以上でユニットにのっていると37話で入手
ユニット	ゲシュペンストMk-Ⅱ・S	30話で熟練度を取得すると40話で入手
武器	シシオウブレード	キョウスケルートで26話終了時、キョウスケの撃墜数70以上、リュウセイルートでリュウセイの撃墜50数以上。熟練度23で入手
武器	グラビトンランチャー	31話終了時、キョウスケルートでリュウセイの撃墜数55以上。リュウセイルートでキョウスケの撃墜数55以上で、熟練度29以上で入手
パーツ	勇者の印	リュウセイルート34話クリア時にダイテツのレベルが35以上熟練度27以上で入手 キョウスケルート34話クリア時にレフィーナのレベルが35以上、熟練度27以上で入手
パーツ	鋼の魂	リュウセイルート37話クリア時に、レフィーナのレベルが38以上、熟練度30以上で入手 キョウスケルート37話クリア時に、ダイテツのレベルが38以上、熟練度30以上で入手

 ©SEGA © SONICTEAM/SEGA, 2002©AMUSEMENT VISION/SEGA,2001,2002

GBA 中夢

ザ・キング・オブ・ファイターズ EX2～ハウリングブラッド～

神奈川県／K.O.Fマスターさん

マスターの称号を得ると隠しモードがオープンに！

テクニカルポイントをため、マスターランク（MASTER OROCHI）の称号を得ると、さまざまな隠しモードが出現するぞ!! 称号を得るキャラの性別や、チーム所属などでも出現するモードが変化するのだ。

使用したキャラがマスターに	→そのキャラのマスターモード使用可能
女性キャラが全員マスターに	→タイムアタックモード出現
男性キャラが全員マスターに	→エンドレスモード出現

チーム内の3人がマスターに

1人め　ショートカット機能出現

2人め　難易度6段階目出現

3人め　ストーリーのオン・オフ出現

→やり込めば出現

はみテクの殿堂

ドリテクの殿堂ではさまざまなテクを募集しています…が。PC、専用機など用いたデータの改ざん等はテクとして受け付けておりません。むしろダメ、ゼッタイ。

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXか e-mailでもOk

Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ゼルダの伝説 風の闘魂棒

❷緑獅子の王に見つめてもらう
マッハロッ島の南側で緑獅子の王に会ったら、大きなさいころを振って出た目の話題をしよう。すると、緑獅子の王が、おはようからおやすみまでの暮らしを見つめてくれるようになる。

❸〒102-0083
東京都千代田区こうじまち3-4
利斗続 芽鳥 P.N.めどりー
電話 03-3556-3313

仮設 ドリプレの殿堂

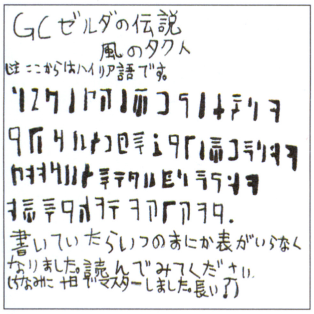
領土回復っ！　と、次回はついにドリプレにもタイトルロゴが付くぜ!!　…とうとう仮設のカンバンをはずすときがやってきたようだね。

ハガキ

GC　ゼルダの伝説風のタクト

……？　東京都／yuyuyuさん

ハイリア文字での投稿…!?　え～っと…前号の14ページあたりの話だね。とりあえずツボ投げガイの称号を与えよう!!



←なんて書いてあるかは各自解読してみよう。本文中にもヒントを出しておいたんで、バックナンバーを持っている人は、それも参考にしてみてね

ドリプレへの投稿はドリテク同様の住所に、カギカッコの中を「ドリプレ」に変えて送ってね。ビデオやハガキの他にもメールでも投稿を受付中！どんどん応募してね!!

ビデオ

SFC ファイアーエムブレム聖戦の系譜 N64 ゼルダの伝説ムジュラの仮面 GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX

やりこみ3連発！　アルミ28号×ひなひなさん

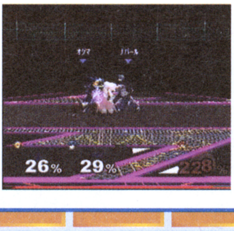
2人による3つのやり込みの投稿だ。『FE』はひなひなさんの踊り子最強計画、『ゼルダ』は共同のハート3つクリア。『スマブラDX』はアルミ28号さんのチーム用ハメわざだ。

⬆同レベルでこれだけステータスに差が！

ハート3つクリア

⬅このあと、ラスボスを倒してエンディングまで収録されていた。ラスボスにデクの棒で立ち向かう姿は感動的ですらある

脱出不能？



➡片方がつかんで、もう片方がA連打。これで脱出不能に。2対1のハンディキャップマッチでは最強か!?　2対2戦でも使えるかな

ビデオ

SFC　スーパーマリオコレクションよりスーパーマリオブラザーズ3

1－1最速クリア　静岡県／kikaiさん

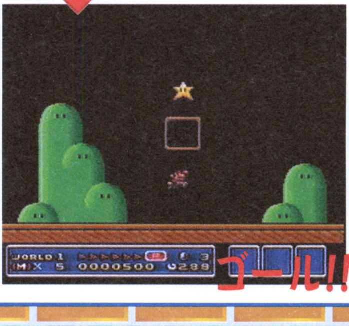
「小さいころは、よくこうやって遊んでました。がんばれば11秒もいけるのですが…」私も最初のマリオでこんな遊びかたしたなぁ…。

スタート

➡当然Bダッシュでスタート!!　うっかり者は、ここで最初のクリボーに当たって終わってしまう

まさに快速

⬅動きを完全に見切って、止まることなく踏んで雲の上に。体がタイミングを覚えてないと難しい



ゴール!!

➡わずか12秒ほどでゴール!!　こういう遊び方って、やったことあるよね？

©PLAYMORE©2001EQ002 Marvelous Entertainment Inc. 1996 Nintendo/Intelligent Systems©2000 Nintendo©2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.©Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS©1993 Nintendo

先ドリ 新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK

GBアドバンス			
タイトル	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK	ジャンル	データアクションRPG
発売元	カプコン	プレイ人数	1〜2人用
発売日	未定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

新たなナビ・チップ・スタイルを追加したアナザーバージョン

昨年12月に発売された『ロックマン エグゼ3』に、限定版アナザーバージョン『BLACK』が登場。東京（1／25・26）、名古屋（2／2）、福岡（2／9）で開催される「第17回次世代ワールドホビーフェア」で先行発売される。通常版から一部のスタイル、ナビ、ギガクラスチップが変更されており、『BLACK』ならではの戦術が楽しめそうだ。また通常版には出なかった「名人」も登場するという。

←『BLACK』バージョンには、新たにシャドースタイルが追加された

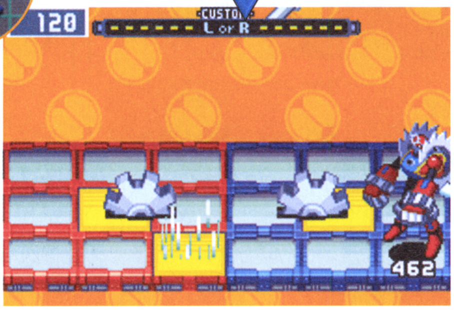
パッケージもシックな「黒」

➡登場するチップにも変更が加わるので、バトルの戦術もかなり変わってくるだろう

Check 1 グランドスタイルに代わりシャドースタイルが登場

通常版にあったグランドスタイルがなくなり、代わりに新スタイル「シャドースタイル」が追加された。シャドースタイルはため撃ちすることでインビジブル効果が発生し、敵の攻撃に当たりにくくなるというもの。インビジブルなど「敵の攻撃に当たらなくなる」系のチップを多用すると発現しやすいぞ。

←シャドースタイルでため撃ちすると…

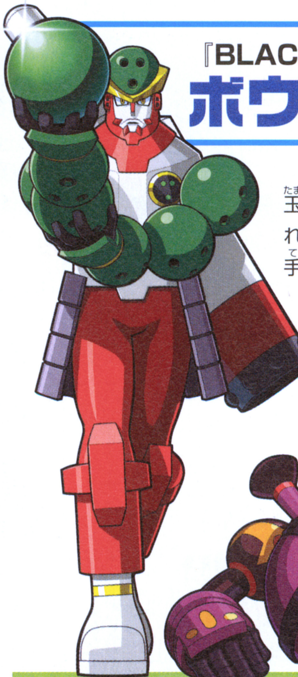


←インビジブル効果が発生！ 守りは万全だ!!

←シャドースタイルになると、ため撃ちでインビジブル効果が得られる

Check 2 ミストマンに代わってボウルマンが登場！

『エグゼ3』にはコミック誌のコンテストで採用された「キングマン」が登場するが、これ以外にも2体のナビが採用されている。「ミストマン」は通常版、「ボウルマン」は『BLACK』のみの登場となるぞ。



『BLACK』限定ナビ ボウルマン

頭や腕がボーリングの玉のようなもので構成されている「ボウルマン」。手に持った玉を転がして攻撃するのだろうか？ コンテストの準グランプリに輝いた新ナビだ。

通常版限定ナビ ミストマン

霧を連想させるフォルムが特徴。出現場所や攻撃手段は謎に包まれている。これも準グランプリの作品。

©CAPCOM CO.,LTD.2002,2003 ALL RIGHTS RESERVED.

ソニック ピンボール パーティ

GBアドバンス

タイトル	ソニック ピンボール パーティ	ジャンル	ピンボール
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	今夏	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	未定		GC-GBAケーブル対応

ソニックチームの歴代人気キャラがピンボールになった

ソニックチームの看板キャラ「ソニック」「ナイツ」「サンバDEアミーゴ」をモチーフにしたピンボールが登場！　見た目が楽しいだけでなく、例えばソニック台ならチャオが育ったりエッグマンが登場したりと、ファン必見のギミックが盛りだくさん。1カートリッジでミニゲームの4人対戦が楽しめる「パーティモード」もあるぞ。

←ボールのリアルな動きも、きちんと再現されている

テイルスに加え

←ソニック台である条件を満たすと、テイルスのゾーンに行くこともできる

ソニック台

←言わずと知れたセガの看板キャラがモチーフ。同シリーズのエネミーや動物たちが盤面を賑わしてくれる

ナイツ台

←「ナイツ」はセガサターンで発売された名作アクション。ソニックとはまた違ったファンタジックなデザインがナイス

サンバ台

←「サンバDEアミーゴ」はアーケードやドリームキャストで好評を得たリズムゲーム。プレイ中にBGMがどんどん変わる

エッグマンも登場

➡エッグレーンにボールを通すとエッグマンが登場！　ボールを穴に入れて倒せ!!

チャオを育てることもできる

←チャオホールにボールを入れることで、チャオが育っていくギミックもあり

真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！

GBアドバンス

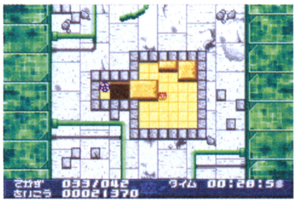
タイトル	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	ジャンル	パズル
発売元	アトラス	プレイ人数	1～2人用
発売日	3月20日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

少ない手順で出口を目指せ！ランドとゲイルがパズルに挑戦

『真・女神転生デビルチルドレン』シリーズの世界観をいかしたパズルゲーム。ランドかゲイルのどちらかを操作し、ステージの出口へ向かおう。ゴールへの道はさまざまな障害物でさえぎられているので、これらをできるだけ少ない手順でどかし、タイムを短縮するのだ。ストーリーモード、パズルモード、レースモードの3つのモードが用意されており、1カートリッジでの2人対戦も可能だ。

↑ストーリーモードでは、タマゴを助けることでナカマを集めることもできる

↑障害物をうまく動かして、ゴール地点へ急ごう

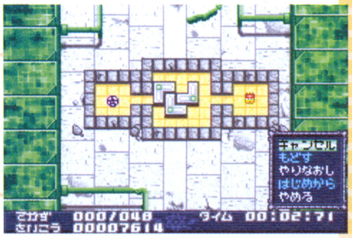


←穴はブロックで埋めよう

3つのモードでたっぷり遊べる

ストーリーモード

←ランドとゲイルのどちらを選ぶかで、ストーリーやパズルの配置が異なる。それぞれ6つのラウンドが用意され、ラウンドの最後にはボス戦もある



パズルモード

➡ストーリーと関係なく、純粋にパズルを楽しめるモード。3段階の難易度が用意されており、短時間でサクッと遊べるのが魅力だ

レースモード

←2人のプレイヤーが同じステージを同時にプレイし、スピードを競うモード。ステージは30種類のなかからランダムで選ばれるぞ

NEW SOFT FLASH!!

©SONICTEAM/SEGA,2003　©ATLUS 2003

ゾイドサーガⅡ

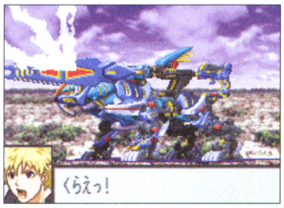
GBアドバンス

発売元	トミー	ジャンル	ロールプレイング
発売日	4月18日	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円		GBA専用通信ケーブル対応

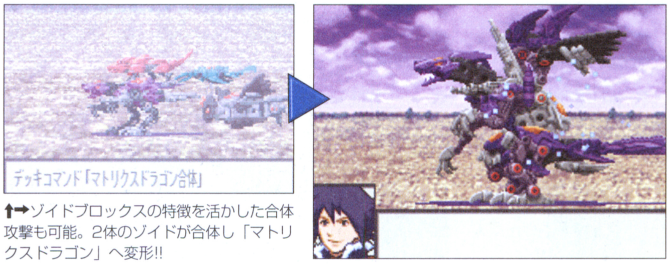
アニメ&ゲームキャラ総出演！時空を超えた冒険が始まる

本作オリジナルキャラに加え、ゲーム『ゾイドバーサス』『ゾイドサーガⅠ』、さらにアニメのキャラまで登場。まさにシリーズ総集編のRPGだ。ゾイドも大人気の「ゴジュラスギガ」やゾイドブロックスのゾイドが登場し、総数は140体以上！ さまざまなゾイドをカスタマイズしながらゾイドバトルを勝ちぬき、時空融合してしまった世界を元に戻すのが目的だ。

➡主人公ゼル。時空のひずみに巻き込まれ、冒険の旅に



⬅本作オリジナルゾイド、ブリッツタイガーでの戦闘



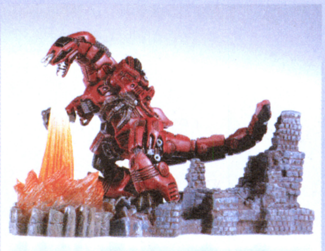
⬆➡ゾイドブロックスの特徴を活かした合体攻撃も可能。2体のゾイドが合体し「マトリクスドラゴン」へ変形!!

本作オリジナルゾイド
ブリッツタイガー

時空のはざまから出現した謎のゾイド。ゲーム中盤から主人公の愛機となる。電磁系の攻撃を得意とし、電磁フィールドを発生させて突撃する「ライトニングアタック」が必殺技。

初回限定版は恒例のオマケつき

初回限定版には、ゾイドのアートスタチューがつくことが決定！ アートスタチューとは彩色済のジオラマフィギュアで、可動モデルにはないリアルな質感が特徴。既製品にはないブラッディカラーのデスザウラーがモデルになっているぞ。



⬅このブラッディデスザウラーが特典

NARUTO-ナルト-アクション（仮称）

GBアドバンス

発売元	トミー	ジャンル	アクション
発売日	今春	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

GBAの『NARUTO』は横スクロールACT

GC版の『NARUTO-ナルト-』は格闘ゲームだが、こちらは横スクロールのアクションゲーム。サスケかナルトを使い、忍者アカデミーのサバイバル実習に挑むのだ。アクションの腕だけでなく、忍術や幻術を駆使しての謎解きも必要となる。コミックやアニメの必殺技、名シーンもしっかり再現されているぞ。

⬆手裏剣や剣技、体術を駆使し、起伏に富んだステージを進んでいこう

⬆必殺技のシーンなどではカットインが入り、携帯機ながら迫力のある演出が楽しめる

⬆木の葉の里をあげての妨害をかいくぐり、火影のもとへたどりつくのが目的だ

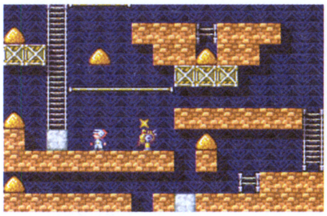
ロードランナー

GBアドバンス

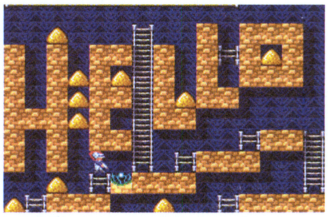
発売元	サクセス	ジャンル	アクションパズル
発売日	2月21日	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

名作アクションパズルが手軽に遊べる

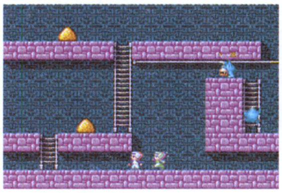
最初の発売から20年、根強い人気を誇る名作アクションパズルがリニューアルされて登場。縮小表示することでマップ全体を見られたり、アクションの腕に合わせて速度を変更できたりと、キメの細かな改良が加わっている。



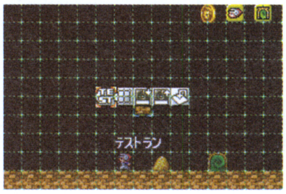
⬆マップ中の金塊をすべて回収しゴールを目指せ



⬆妨害してくる敵は穴に埋めるなどして対処



⬅通信ケーブルを使えば、2人同時プレイも可能



⬅エディットモードでオリジナルステージを作ろう

©1983-2003 TOMY©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK/©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ©2002 TOMY/©SUCCESS/Douglas E.Smith. Copyrights©2002 Douglas E.Smith.LODE RUNNER is a trademark of Douglas E.Smith registered in the U.S. and other countries.

スーパーパズルボブル オールスターズ

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	タイトー	ジャンル	パズル
発売日	2月27日	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	1ブロック

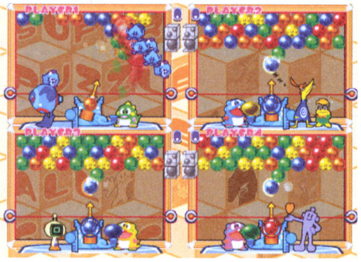
おなじみの痛快シューティングパズルに新モードを追加

タイトーの看板キャラ「バブルン」が活躍する、おなじみのパズルゲーム。画面下からバブルを打ち上げ、同色のバブルを3つくっつけて消していこう。

モードは1人用のパズルモード、CPUとのバトルモードに加え、プレイヤー同士の2Pバトルも可能。さらにPS2版にない新要素として、「4Pバトル」「シュートバブル」の2つのモードが追加されている。「4Pバトル」はその名の通り最大4人対戦が楽しめるモードで、4分割された画面で同時対戦ができる。「シュートバブル」はリアルタイムに落ちてくるバブルを撃ち落とすアクション性の高いモードで、これまでにない爽快感のあるプレイが楽しめるぞ。

↑同色のバブルを3つくっつけて消していく。連鎖させれば一気に消すことも可能だ

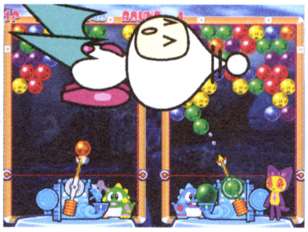
4Pバトル



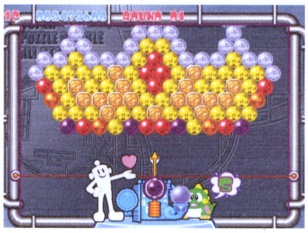
←最大4人同時対戦が可能。いち早くすべてのバブルを消した人の勝ちだ

シュートパズル

←落ちてくるバブルを撃ち落とせ！ボスUFOなども出てくるぞ



↑CPUバトルモード。バブルンなどさまざまなキャラから1人を選び、他のCPUキャラと対戦していくモードだ



↑1Pパズルモード。用意されたパズルを攻略していく1人用のモードだ。フィールド上のバブルをすべて消せばクリアとなる

↑2Pバトルモード。自分のフィールドのバブルを消すことで、相手のじゃまができる。相手を手詰まりにすれば勝ちだ

ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦

GBアドバンス

発売元	コナミ	ジャンル	ロールプレイング
発売日	3月20日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

ベストパートナーとともに奪還に挑め！

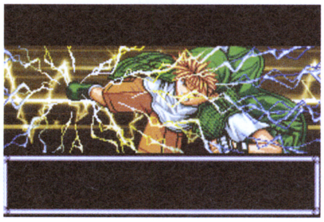
週刊少年マガジンで連載中の人気コミックがRPGに。前作『地獄のスカラムーシュ』の相性値を進化させた「ベストパートナー（BP）システム」を採用しており、BP値を高めることで合体攻撃や支援攻撃が可能になるぞ。

→マップはトップビュー

←銀次、蛮たちが大活躍！

BP値に注目！

→好きなキャラ同士のBP値を上げていこう



←戦闘では派手なグラフィックとエフェクトが楽しめる

ダンシングソード ～閃光～

GBアドバンス

発売元	エム・ティー・オー	ジャンル	格闘リズムアクション
発売日	3月28日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

5人の女剣士をリズミカルに操れ！

主人公となる女剣士のデザインに「いとうのいぢ」を起用した横スクロール剣術アクション。コマンド入力するのではなく、A・Bボタンをリズムよく押すことで強力な必殺技が発動する。川上とも子ら豪華声優陣を起用。

↑日本刀を操る楠響子。声優はかかずゆみ

↑5人の剣士はそれぞれ別の武器で戦う

©TAITO CORP.1994,2003/©青樹佑夜・綾峰欄人・講談社／チーム奪還屋 ©2002 KONAMI&Konami Computer Entertainment Japan/©2003 MTO Inc.

『ルビー・サファイア』図鑑編攻略本1月31日ごろ発売!

ついに発売が決定した「ポケモンずかんBook」は、「ポケモン図鑑」の完成の手助けはもちろん、そのポケモンに関するあらゆる情報を詰め込んだ「究極のポケモン辞典」になるはず。捕まえられる場所や、タマゴによって覚えれるわざ、みんなが知りたいポケモンの能力値なども完全掲載していくぞ!

ポケモン図鑑完成をサポートする!

「シナリオクリアBook」の「ストーリーポケモン図鑑」はレベルアップで覚えるわざと、わざ・ひでんマシンで覚えるわざのリストがメインだったが、情報量がアップし1匹1ページの大ボリュームに!

情報量さらにアップ

タマゴによって覚える特別なわざや、そのポケモンのおもな出現場所、「ポケモン図鑑」の内容を、両バージョンで比較することもできるのだ。

珍しいポケモンの出現場所を公開

巻末のデータ部分には、ポケモンの出現場所リストやわざから逆引きできるポケモンわざリスト、ポケモンのタイプを一覧できるリストなど、用途に合わせて使えるものを収録。

↑実際に表示される分布の画面を元にわかりやすくリスト化

ポケモンコンテスト必勝法も伝授

きのみを混ぜて作るポケモンのお菓子「ポロック」の、効率のよい作り方を教えます。もちろんコンテストでの実際のアピール術など実践的な攻略もバッチリフォローしていくぞ!

↑いいポロックができても、なめらかさであげられる個数が決まる

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス 招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ 夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア	780円
くるりんパラダイス	950円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円

(価格はすべて税別です)

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ:048-485-6815(注文専用ダイヤル)
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

「シナリオクリアBook」第2刷現在好評発売中

A5判256ページ 定価780円

昨年発売された『ポケモンルビー・サファイア』攻略本「シナリオクリアBook」が、好評につき第2刷が現在発売中だ。品切れで買えなかった人は、今すぐ書店へ行ってみよう。

シナリオクリア完全保証

↑攻略チャートとあわせることで難所もラクにクリア!

★★★★★★★★★12月の当選者★★★★★★★★★

北海道/合田京平さん	東京都/あいざわめいさん	滋賀県/山本真人さん
岩手県/岩崎 聖さん	神奈川県/高井征爾さん	和歌山/川端亮介さん
宮城県/佐々木祐弥さん	長野県/柴本泰宏さん	岡山県/錦織浩明さん
山形県/矢吹拓也さん	岐阜県/岡 一輝さん	山口県/市村大助さん
茨城県/平野晃寛さん	静岡県/藤澤政志さん	香川県/角田円太郎さん
埼玉県/井上侑花さん	愛知県/武下信夫さん	福岡県/武井佑貴さん
千葉県/斎藤優衣さん	三重県/三鬼優貴さん	

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAMを買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。

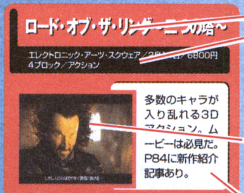
ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2003 Pokémon.©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

ゲームキューブ新作 ジャンル別カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方



タイトル

スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

コメント

ジャンルの色分けと見方

- ACT＝アクション
- RPG＝ロールプレイング
- ADV＝アドベンチャー
- SLG＝シミュレーション
- SHT＝シューティング
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- PUZ＝パズル
- TAB＝テーブル
- ETC＝その他

ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／2月14日／6800円
4ブロック／アクション

多数のキャラが入り乱れる3Dアクション。ムービーは必見だ。P84に新作紹介記事あり。

スパイダーマン™
カプコン／今冬／6800円
2ブロック以上／アクション

スパイダーマンといえば手の平から出るウェブ。高層ビルを舞台にウェブアクションが展開！

ロックマン エグゼ トランスミッション
カプコン／3月6日／価格未定
3ブロック／アクション

2号続けての続報記事がP78に。『エグゼ』の世界を横スクロールアクションにした1本だ。

P.N.03
カプコン／3月27日／6800円
ブロック数未定／アクション

攻撃方法がまるっきり変更に！武器がなくなり素手での攻撃となった。詳細はP68に。

ソウルキャリバーII
ナムコ／3月27日／6800円
ブロック数未定／格闘アクション

業界仰天！　なんとゲストキャラとしてリンクが登場するぞ!!詳しくはP26で紹介だ。

ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編
タイトー／3月未定／6800円
3ブロック／アクション

92年に発表された『ウォリアーブレイド』がリニューアル。P62の第1報を要チェックだ。

ビューティフル ジョー
カプコン／今春／価格未定
ブロック数未定／アクション

スクリーンの世界で「美しく」戦う異色のアクション。ハデな演出を決めるほど強くなる！

NARUTO-ナルト-格闘（仮称）
トミー／今春／6800円
ブロック数未定／格闘アクション

トゥーンレンダリングを用い、アニメの雰囲気を再現した格闘アクション。P64で紹介。

ソニックアドベンチャーDX
セガ／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

DCで発売された『ソニックアドベンチャー』を移植。『DX』の名の通り、画面が超美麗に！

カービィのエアライド
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

NOW MAKING

N64で発売が予定されながら、中止となった同名作品が復活！簡単操作のアクションとか。

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

発売日が今年の夏にまで延びてしまった。しばらくは情報も出てこないのだろうか…。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？まったく新しい「バーチャファイター」の世界に期待しよう。

ピクミン2（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

NOW MAKING

「作っている」との情報がポロポロ出ていたが、ついに正式発表。新色ピクミンはいるかな？

GIFTPIA
任天堂／4月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

ついに画面写真が初公開！　発売日も4月と発表された。P56の特報記事は見逃せないぞ。

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
任天堂／今春／価格未定
ブロック数未定／RPG

GBAを接続し4人同時プレイが可能。戦闘はコマンド式だが、アクティブな要素もあるのだ。

RUNE II
フロム・ソフトウェア／今春／6800円
ブロック数未定／RPG

カードのクラスチェンジが分岐し、選択できることが判明。収集がさらに奥深くなるぞ。

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』はミリオンに迫る大ヒット！　GC版最新作への期待も高まるばかり。

新RPG（仮称）
ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

バイオハザード2
カプコン／1月23日／4800円
1ブロック／アドベンチャー

PS版『～ディレクターズカット』を完全移植。気になる人はP70の続報記事を見ておこう。

バイオハザード3 LAST ESCAPE
カプコン／1月23日／4800円
1ブロック／アドベンチャー

『2』と同日発売。P71の記事を読んで気になった人は、2本同時購入するのもいいかも。

●ハミ出しのカタログ●

オッス！　マッスルだ!!　前号のハミ出しでも触れたように、『Roll-o-Rama』が発売中止に。代わって『カービィのエアライド』が入ったが、システム面で何か引き継いだ部分などはあるのだろうか？

©2002 New Line Productions,Inc.The Lord of The Rings and the characters,nemes,and places therein.TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions,Inc.Akk Rights Resesved.Electronic Arts,EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of electronic Arts Inc.in the U.S. and/or other countries.all other trademarks are the property of their respective owneres.EA GAMESTM is an Electronic ArtsTM brand./Spider-Man and all related Marvel characters, TM and ©2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, the movie, ©2002 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Game code ©2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Developed by Treyarch. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Marketed and distributed in Japan by Capcom under agreement with Activision Publishing, Inc./©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD./©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED./©NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative

●ハミ出しのカタログ●

GCとは関係ないけど、ちょっと気になるのでピックアップ。SFCでヒットし、非常にマニアックな人気を博した『メタルマックス』シリーズがGBAに移植されることが決定した。

バットマン ダークトゥモロー

ケムコ／3月未定／6800円
3ブロック／アドベンチャー

バットマンの活躍するアクションADV。多彩なバットギアを駆使して闇の陰謀を打ち砕け！

キラー7

カプコン／来冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

カプコンの新作5本のうち、もっとも謎の多い作品。主人公が多重人格という異色の設定だ。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー

年は明けたが、ルパンの発売日は未定のまま。オリジナルストーリーが早く見たい！

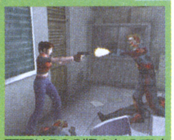
バイオハザード4

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

ジェネレーション オブ カオス イクシード ～闇の皇女ロゼ～

アイディアファクトリー／2月6日／5800円
17ブロック／シミュレーション

RPG要素を加えた戦略SLG。計100分ものアニメーションがゲームを盛り上げる。P80で紹介。

お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～

ピンチェンジ／3月未定／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

いろんな意味で業界注目の高齢者向けゲーム。四国を1県ずつ、全4編を予定している。

シャーマンキング ソウルファイト

バンダイ／今春／6800円
ブロック数未定／シミュレーション

人気コミックをゲーム化。8人のシャーマンから1人を選び、シャーマンキングに育てよう。

ちびロボ！

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

謎のタイトル。「ちびロボ」というロボットで何かをする…らしい。シミュレーションかな？

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／2003年未定
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション

発売日が2003年中まで延びることに。残念だが、P74の続報を見て期待を高めておこう。

メトロイドプライム

任天堂／2月28日／6800円
3ブロック／シューティング

発売まであとひと月ちょい。今号の紹介では物語序盤の流れを徹底レポートしているぞ。

零ファイター撃墜戦記

グローバル・A・エンタテインメント／3月6日
6800円／4ブロック／シューティング

第二次世界大戦を題材にしたフライトシューティング。航空ファンにはたまらない作品だ。

スター・ウォーズ クローン戦争

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月20日／6800円
3ブロック／シューティング

戦車や戦闘機でのシューティングが基本だが、ライトセーバーでのアクションもあるぞ。

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

デッド フェニックス

カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるもようで、シミュレーション要素もありそうだ。

スターフォックス（仮称）

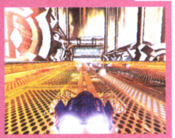
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。発売日が未定に…。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／5月未定／価格未定
ブロック数未定／レース



セガの技術力がF-ZEROに新風を吹き込む！発売も5月と発表され、いよいよ期待が高まる。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

発売日が延びた以外は、これといって進展はなし。早くGCでも『リッジ』が遊びたい…。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが看板タイトルを引っさげGCに初参入！だけど、最近動きがないなぁ。

マリオカートGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NEW

NOW MAKING

SFC、N64、GBAに続き、いよいよGCでも発売されることが決定！ 早く画面写真が見たい！

ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション

コナミ／1月30日／6800円
98ブロック／スポーツ

ついに発売。世界最高峰のサッカーゲームといえるだけに、シリーズ未経験者にもオススメ。

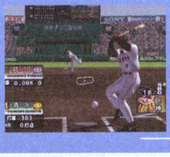
エヴォリューション スノーボーディング

コナミ／2月20日／6800円
2ブロック／スポーツ

格闘要素を加えた過激なスノボゲーム。トリックを決めつつ敵を倒せ！ 今号P87で紹介。

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）

コナミ／3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



日テレの野球中継の雰囲気を再現したリアル路線の野球ゲーム。来年度開幕データを反映か？

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

発売日が今年の夏へと、ちょっぴり具体的に。GBA版の発売も発表され、こちらも期待大だ。

work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character©2002 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration©2002 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved./©BARBARIAN(TM)©2002 TITUS Japan K.K. Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. Developed by Saffire. Published by TAITO. WarriorBlade(TM)©TAITO CORP.2002 All rights reserved./©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2002 TOMY/©SONICTEAM/SEGA.2000,2003/©2003 Nintendo/©The Game Designers Studio,Inc. ©SQUARE CO.,LTD.All rights Reserved./©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./©CAPCOM CO.,LTD.1998,2003 ALL RIGHTS RESERVED./©CAPCOM CO.,LTD.1999,2003 ALL RIGHTS RESERVED./software©2002 KEMCO.All other elements©2002 DC COMICS.BATMAN is a registered trademark of DC COMICS.BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS.TM&©2002.All rights reserved./©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED./©2003 IDEA FACTORY/©武井宏之/集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project. ©BANDAI 2003/©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©2002,2003 Nintendo/©2003 Global A

1080° シルバーストーム

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

来年の冬へと大幅に延期。次のスキーシーズンに遊べるのを夢見て、気長に待ちますか。

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

『ゴルフ』と同じく、こちらもGBA版の発売が決定した。ただし、発売日はかなり先に。

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

NINTENDO パズルコレクション

任天堂／2月7日／5800円
6ブロック／パズル

往年の名作パズル3本を収録。GBAへのダウンロードも可能だ。P52から4ページ特報あり。

スーパーパズルボブル オールスターズ

タイトー／2月27日／6800円
1ブロック／パズル

NEW

GC版はシューティングバブルや4Pバトルなど新要素が満載。P159で紹介しているぞ。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／3月6日／6800円
2ブロック／テーブル

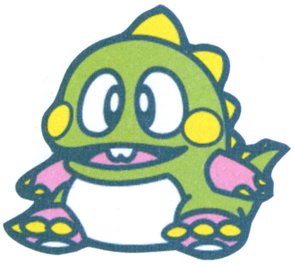
RPGの要素を取り入れたボードゲーム。新システムを加え、さらに熱い対戦が楽しめそうだ。

どうぶつの森2（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／その他

NEW

待望の続編がいよいよ正式発表！ 詳細はまったく未定なので、今後の続報に期待しよう。



発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	'02年12月12日	5800円	4
	ソニック メガコレクション	セガ	'02年12月19日	5800円	2
	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	'02年12月19日	6800円	7
	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	'02年12月19日	6800円	2
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	'02年12月13日	6800円	12
	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	'02年12月26日	6800円	3
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
シューティング	スター・ウォーズ ローグ スコードロンII	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	'02年12月26日	6800円	3
	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	'03年1月9日	4800円	1
	斑鳩　IKARUGA	アタリ	'03年1月16日	5800円	4
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
	チョロQ！	タカラ	'02年12月19日	6800円	4
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	EAスクウェア	'02年12月6日	6800円	54
	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	'02年12月12日	6800円	27
	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	'02年12月12日	6800円	41
	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	'02年12月19日	6800円	48
	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	'02年12月19日	6800円	1
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	'02年12月20日	6800円	3
	テトリスワールド	サクセス	'02年12月20日	4800円	4
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXII～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人VI	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	'02年12月5日	6800円	3
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
その他	どうぶつの森+	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

耳よりのカタログ

2003年上半期の任天堂GC戦略をチェック！

昨年末、任天堂の発売スケジュールが大幅に変更され、今年上半期の発売タイトルがかなり具体的になった。任天堂タイトルの動きはGC全体に大きな影響を与えるだけに、ここで夏までの任天堂タイトルの予定をまとめておこう。

2月から5月までは、ほぼ月1本のペースでリリースされる。目玉は『メトロイドプライム』になりそうだが、一方で『クリスタル クロニクル』の発売日が今春のままで、まだ流動的。春休みシーズンに割り込むのか、夏商戦へ回るのか、動向に注目したい。夏は今のところ3本を予定。人気タイトルの続編中心で、手堅いラインナップといえよう。

●夏までの任天堂GCタイトル

2月7日	NINTENDOパズルコレクション
2月28日	メトロイドプライム
4月	GIFTPIA
5月	F-ZERO GC
今春	FF・クリスタル クロニクル
今夏	カービィのエアライド
今夏	マリオゴルフGC
今夏	ワリオワールドGC

←4月発売の『GIFTPIA』。今号画面初公開の注目作だ

↑『クリスタル クロニクル』は、昨年から発売日が春のまま。まだ流動的のようだ

●ハミ出しのカタログ●

↘発売元はナウプロダクションで、『メタルマックス2改』と『メタルマックスリターンズ改』の2本が今春に発売される。熱狂的なファンが多かっただけに、ちょっと注目したいタイトルだ。

Entertainment,Inc./©2002 LucasArts Entertainment Company LLC.©2002 Lucasfilm Ltd. & TM or R as indicated.All rights reserved. Used under authorization. LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy, the LucasArts Twentieth Anniversary logo, and the Human Figure design logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd./©Nintendo/©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003/©1996 JFA adidas, the adidas logo, FEVERNOVA and the trigon logo are trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.©2002 KONAMI&Konami Computer Entertainment Tokyo.©2002 Japan Football Association TOSHIBA CORPORATION All right reserved by Japan Football Association/©2003 KONAMI&Konami Computer Entertainment Osaka/©2003 NTV ©Konami Computer Entertainment Osaka.(社)日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球団公認/©2003 Nintendo/CAMELOT/©2003 Nintendo,©1990-2003 Nintendo,©1995-2002 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS,©1992-2003 Nintendo Game concept©1991-2003 Intellectual Property Consultants,Inc./©TAITO CORP.1994,2003/©2002 Asmik Entertainment Inc./TYCOON

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol.84 2003 2/21・3/6

次号は vol.85 2月21日(金)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

スクウェアで『FFT-A』の松野泰己さんを直撃インタビュー

春に向けて、色とりどりの新作ソフトの芽が出てきそうな今日この頃。次号では、ついにベールを脱いだ『F-ZERO』や『ソウルキャリバーII』の発表会の模様をご紹介。もちろん『メトロイドプライム』など、期待のソフト情報も充実。次号の発売は2月21日なので、注意してね!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

■今号のポケモンインタビューは、自分にとって『ポケモン』を見つめなおすいい機会でした。何だか攻略本の作業に追われていたせいか、心に余裕がなかったようです…。増田さん、杉森さん、ありがとうございました（トランセル）

■侵入してきた空き巣と、ボディブレードを武器に戦う夢をみた。今住んでいるところは治安が悪く、過去2回空き巣に入られているからだろうか…。ま、私の家で一番盗まれそうなものは、私のハートぐらいなもんだ（ハシモ）

■カゼっぴきなので鼻をズビズビとかんでますが、その瞬間左目が「きゅるる～」と鳴きます。本当です。どうやら空気が入り込んでいるようで、まぶたの上から手で押してやるとまた「きゅるる～」。目から牛乳出せるかも（かややん）

■正月休み中に『逆転裁判2』をクリア。今度の休み中に挑戦するのは『ゼルダ』にするか『バイオ』にするか…、とか考えながらも、ほかのゲームを買っちゃうダメ循環から抜け出せない。気付いたら積みゲーがすごい数に…（岡ちゃんねる）

■2月6日はお休みをいただいて(合併号のため)次号の発売は2月21日になります。むふふ。久しぶりに月1回刊のゆとりちゅーもんを堪能するのだ。ホウエン地方に帰って、屋台を梯子して、シメは赤のれんのラーメンで（実現するかな?サオヘン）

■昨年末に自転車が故障。シャフトドライブの特別なやつだったので、麹町から日本橋にある専門店まで2時間かけて押していったが、道中でフレームがポッキリ折れてペダルが宙ぶらりんに。結局1500円払って廃車かい…（マッスル）

■編集部に入って3D酔いなるものを初めて知った。カズヤのものは特に酷く、この間『スター・ウォーズ』で対戦していたときも、彼は私ではなく3D酔いと対戦していたようだ。話は変わるが、北の綱渡りは見ている方がハラハラする(和尚)

■『ソウルキャリバーII』のリンクが予想以上に魅力的で驚き。オリジナル版にとらわれない、潔いナムコナイズに好感が持てる。ディスク版『リンクの冒険』ファンとしては、火花散る剣同士の対決を思い出し胸が躍る。下手だけど（高島）

■GBAの高級モデルGBアドバンスSP。その外見が「ゲームウォッチ(GW)に似てる」と評判の昨今。で、GWで思い出したのだが、GWのカードeはいつ出るのだろうか。GWコレクターの端くれとして、首を長くして待ってるのだけど…(本ちゃん)

■最近いちばん嬉しかったのは、ハードボイルドで戦車で西部劇なRPG『メタルマックス』シリーズの復活。このニュースを聞いてから嬉しくて顔がニヤけっぱなし。DCで出るはずだった新作、GCで出してくれないかなー（本郷）

■31日で31歳。1年を1日と考えると、ちょうどひと月分。なんだか少し感慨深いです。そして、光が丘の実家に越してから?以前は深夜タクシーで千円ぐらいだった歌舞伎町が遠くなり、少し寂しい今日この頃（最近は練馬なケイ大佐）

■あけましておめでとうございます…って、もうお正月気分抜けてるよね。中植はこれからお休みです。知り合いはみんなお休み終わってるんで、何だか寂しい今日この頃。この仕事って難儀ですなぁ。とりあえず寝貯めしとこう（中植）

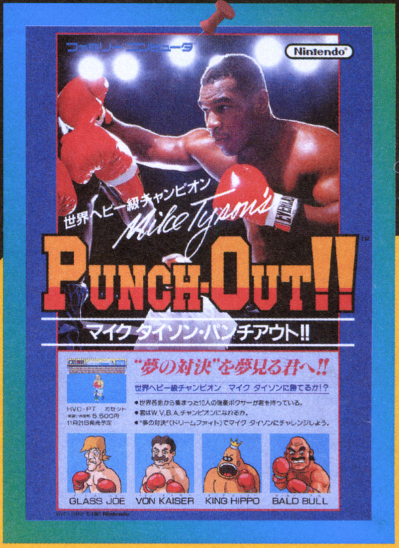
■正月からストリートバスケなんぞしてきました。来ていた子供たちの巧さに乾杯すると共に、数時間プレイしただけで残りの休みがすべて寝正月になってしまうほど悲鳴をあげた自分の体にも完敗。休む意味が違うよ俺。うがっ(泣)(カズヤ)

●E-mailでの投稿は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●編集部へのおたよりのあて先は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… **TEL 03-3556-3313** 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo



チラシの世界 #012
1987年 マイク タイソン・パンチアウト!!（FC）

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉
編集協力 興津祐輔／松村浩次／松本英明
松本亮／成瀬史弥／中谷至
尾関友詩（ユークラフト）／大渕豊
白石岳（アセンブル）／冠美花
AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美
印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.84
2003年3月6日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株) アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
ヘリス
冥界の魔物たちを率いる団長。返り血で赤黒く染まった鎧に身を包んんでいる。
グラックス王
カンネの国王でスキップ王子の父。魔物によって連れ去られてしまう。
シロップ
グラックス王に妖精界から呼び出された妖精。口は悪いが、性格はよく世話好き。
フーログ
テウトブルグの森に住むフクロウ。年齢は100歳以上。旅人に話を聞かせている。
リビングウッド
魔に犯された水を吸って育った木のモンスター。
この国を守るため、
ボクは闘う。
町の住人
いろんなことを教えてくれるぞ。
グラディエイター
冥界から召喚された鎧を着た下級悪魔。
カンネ城の兵士
イエティー
2足歩行の大型モンスター。口から冷たい氷の息を吐いて攻撃する。
エレメンタル・リングで3つのエレメントに変身して、
魔物たちをやっつけろ!
スキップ王子
ゲームの主人公。
3つのエレメントに変身できる。
火のエレメント 火の玉「ファイアーボール」を発射して、モンスターを攻撃。スペシャル魔法は「フェニックス」
氷のエレメント 氷の矢「アイスニードル」で、敵を攻撃。スペシャル魔法は「サーペント」
土のエレメント 岩の玉「ロックボール」を転がして魔物を撃退。スペシャル魔法は「グラム」
敵を倒す快感! 謎解きのスリル!
NEWアクションアドベンチャー
最新機能搭載! この快感からもう逃れられない。
自動難易度調整システム
プレイを判断し自動的に難易度を調整、より気持よくプレイできる
追従スクロールシステム
プレイヤーの進む方向を広く表示キャラクターが大きい!
ビートシステム
敵からダメージを受けずに敵を倒すほどスコアが伸びる
エレミックス!
© 2003 SIMS CO.,LTD.
好評発売中!!
価格 ¥4,800 (税別)
sims シムス株式会社
東京都渋谷区桜丘町8-9 メイセイビル5F
TEL.03-5459-3693
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
VOL. 84 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年3月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第4号(通巻84号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
T1127101030497
雑誌27101-3/6

©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

VOL. 84
2003

ポケットモンスター 開発者インタビュー！

MYCOM
毎日コミュニケーションズ